

平成3年1月10日発行(毎月10日発行)第6巻第1号(通巻88号)昭和62年9月1日第1種郵便物認可MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX-FAN
MOOK

エムエスエックス・ファン
毎月ディスクが付録!

NEW
笑ウセえるすまん第1巻
NIKO²
キャル2
ディスクステーション32号
ピンクソックス8

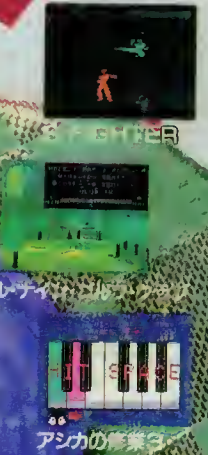
秘情報満載
(カゼルの塔のフル技、
信長の8時間耐久マルチプレイほか)

ゲーム十字軍

特別付録
スーパー付録ディスク

- ★「CARDです」ベアーズ&ガードコンストラクション
- 掲載全プログラム (88本) ●CG
- MSXView PageBOOKで読むCALC
- グラフィック・ローダー&セーバー
- クイズ&オマケファイルほか
- 表紙CG・木村明広氏

今月のファンダム!



ATTACK
戦国ソーサリアン
幻影都市
伊忍道・打倒信長

トランプゲームつき・お正月のもりたくさん号

1 9 9 2
JANUARY

1 月情報号

980YEN

章の章の章の章の
 玄長吉村康
 信信秀幸家
 田田臣田川
 武織豊真徳
 壺、式、参、四、五、

＋ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」
「名前を変えたい」の3つの機能を収録。

戦国一千万

全国のTAKERUのみで発売//
12月20日発売

価格 ￥4,800(税込)

■企画/開発：ティールハイト

'92.12.8現在

TAKERU設置店リスト

[illegible]

ブラザー工業株式会社

干467 名古屋市瑞穂区富代町2番1号

TAKERU事務局
(052)824-2493

東京営業所 (03) 3274-6916
大阪営業所 (06) 252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方はソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させていただきます。

FAN SCOOP

④ 戦国ソーサリアン

いよいよ追加シナリオが移植されるのだ！

FAN ATTACK

⑥ 幻影都市

ダウンタウンから西行政区までを攻略だ！

⑫ 伊忍道・打倒信長

異色の戦国RPG攻略記事第2弾！

FAN NEWS

⑩ 笑うせえるすまん第1巻 アニメでおなじみの藤子作品がAVGで登場

⑩ NIKO² パズル要素もくわわった玉入れアクションゲーム

⑩ キャル2 時の世界でくりひろげられる愛と美のエッチAVG

⑩ DMfan ディスクステーション2号/ピンクソックスB

PROGRAM

③ ファンダム

ゴルフ、格闘技、変態カードゲームほか12本のプログラム

④ ファンダムスクラム

④ スーパービギナーズ講座

③ 第5回MSX・FAN読者審査結果発表

⑧ BASICピクニック

シーケンシャルファイルとランダムファイル

⑧ FM音楽館

ゲームミュージック1本+一般曲1本+オリジナル6曲+「音楽」の知識

⑦ AVフォーラム 今月のお題「夢」ほか

⑧ ゲーム十字軍

のぞき穴：ガゼルの塔／歴史の散歩道：歴史学者養成講座／8時間耐久マルチプレイ(新企画)：武将風雲録／桃色凶鑑：十字軍トビラCG

⑦ 情報おもち箱 FFB

冬のA1GTイベント情報、お年玉プレゼントほか

③ GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

⑩ ほぼ梅麿のCGコンテスト

イラスト部門で1人3作採用のミラクルねーちゃん出現でおじゃる

⑦ ゲーム制作講座

キーボード、パッド、マウスの操作性の長一短

⑨ パソ通天国

ネットはCGの宝庫だ！

INFORMATION

⑩ ON SALE 発売中ソフトチェック/ユーザーの主張

⑩ COMING SOON

スーパー上海ドラゴンズアイ/ロイヤルブラッド/プライド下巻完結編ほか、開発中ゲーム情報

⑩ MSX新作発売予定表 11月18日現在の情報

⑧ 今月のいーしょーくー情報

⑩ FAN CLIP Mファン大賞受賞作「HIQUIRE」の作者のニンマリ

⑦ 投稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)

④ 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

特別企画

⑦ オリジナル・シナリオ・コンテスト

「ソーサリアン」発売記念！

特別付録

スーパー付録ディスク # 4

<すべしやる>『CARDです』

ベアーズ&カード・コンストラクション
<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム
FM音楽館/AVフォーラム/ほぼ梅麿のCGコンテスト、
MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

⑩ スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	⑤	⑥
対応機種	⑦	⑧	⑨
VRAM	⑩	⑪	⑫
セーブ機能	⑬	⑭	⑮
価格	⑯	⑰	⑱
ターボRの高速モードに対応			

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのため、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROM。⑥はディスク、⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種。ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはターボRと表記されています。⑨RAM、VRAMの容量。MSX1の仕様では、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑩セーブ機能。ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑪価格。消費税別(のメーカー側の希望販売価格)です。⑫備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後四時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントをいっさいお答えしておりません。12月24日～1月5日は編集部はお休みです。

☎ 03-3431-1627



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



FAN SCOOP

いよいよ追加シナリオが移植されるのだ!

SORCERIAN

戦国ソーサリアン

「ソーサリアン」が発売されてからもう4か月。そろそろ違うシナリオで遊びたいと思っていたところに、グッドタイミングで登場!今度は日本が舞台だっ

ブラザー工業(タケルでのみ発売)

☎052-824-2493(タケル事務局)

12月20日発売予定

媒体	2D×3D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本シナリオが必要。ターボRの高速モードに対応。

ユーティリティシステムも付いてくる!

「ソーサリアン」の追加シナリオが、いよいよ発売されることとなった。それも、他機種では別売だった『ユーティリティシステム』をも付属しての発売だ。ただし、シナリオのみの発売ということなので、『ソーサリアン』の本体を持っていないと遊ぶことができない。まだ買っていない人は、この機会に手に入

れてはどうか?



この冬はこの画面を見ることが多い?

代の日本を舞台にしているのだ。しかも、敵として登場してくるのは戦国時代の武将たち。みんなもよく知っている武田信玄や織田信長など有名どころばかり。その武将たちに魔物が乗り移り、悪事をはたらき人々を苦しめる。そこで、ソーサリアンたちが解決すべく乗り出した、というわけだ。

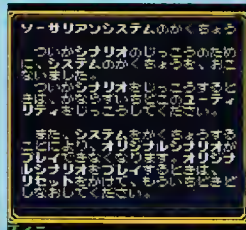
余談になるけど、こんなふう

に追加シナリオが発売されるのも、もとのシステムの自由度が高いからにほかならない。ユーザー参加のシナリオコンテストができるのも、もちろんおなじ理由によるものだ。

この機会に、自分の作ったシナリオが追加シナリオとして発売されるかもしれないシナリオコンテストに参加してみては?

ゲームを始める手順が変わったぞ

今までのように、「冒険に出発する」コマンドの実行だけではゲームが始まらない。まずは、メニューから「ユーティリティ」コマンドを実行。画面には、ユーティリティディスクをセットするように表示されるけど、シナリオ1のディスクを入れる。あとは画面に従って進めればOK。



この画面を見ることなく、ゲームを始めることはできないのだ

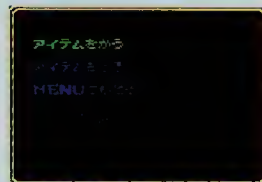
ユーティリティシステムではこんなことができる

他機種では別売となっていた「ユーティリティシステム」だけど、今回「戦国ソーサリアン」に付属という形で、MSXでも利用できることになった。このシステムがあ

ると、冒険がラクに、楽しくなるというものなのだ。できることは全部で3つ。他機種版にくらべて減ってしまったけど、これだけあれば十分だろう。

●道具を買いたい

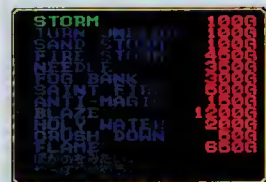
ここでは武器と防具を買うことができる。もちろん手持ちのものを売ることも可能。売りものの中には、めずらしいものがたくさんある。もちろん魔法がかかっているものばかりだぞ。



この画面で買うか売るか決める

●魔法をかけてほしい

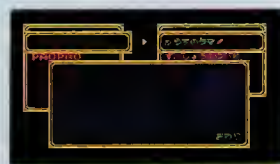
今まで魔法を使いたいときには武器や防具に星をかけてもらい、さらに、魔法の力を引きだすために何年も待ったのだが、ここでは魔法を買うことができるので、すぐに使えるのだ。



お金で、どんな魔法でも買える

●名前を変えたい

作ったキャラクタや、持っている武器や防具の名前を変えることができる。しかも、今まで使うことのできなかった、ひらがなとかカタカナが使えるようになったので、自分のイメージ通りの名前が付けられるぞ。



こんなふうに変えられるぞ

てごわいシナリオが待っているぞ！

前作とのいちばんの違いといえば、シナリオを最初から連続して解いていかなければならないということだろう。これにより、今まで以上にストーリー性が高くなっている。

たとえば、シナリオ1での謎

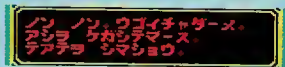
が、最後のシナリオで明らかになるということもあるのだ。

今度の『戦国ソーサリアン』は、シナリオ5本にディスク2枚とかなりのボリュームになっていることもあり、謎もなかなか難解だ。心してかかれっ／

日本に来たら彼らも外国人!?

中世のヨーロッパが舞台のシナリオではひらがなの表示だった会話が、『戦国ソーサリアン』では最初のころの会話がカタカナで表示される。そのうち日本語に慣れたのか、ひらがなで会話

をするようになる。なんとも楽しい演出なのだ。



◎いい加減な日本語がいい味を出してる

武田信玄の章

武田信玄は、1572年、京へと進軍を始めた。それを阻止しようとする織田信長と徳川家康だったが、阿修羅のごとき圧倒的な強さをほこる信玄の前には手のうちようがなかった。水晶玉を使い、遠いペンタウアの地でこれを見ていた偉大な魔法使いエティスは、信玄の背後に魔の気配を感じとっていたのだ。



◎おや？ まだ生きている人がいたぞ。何があつたのか聞いてみなくちゃ

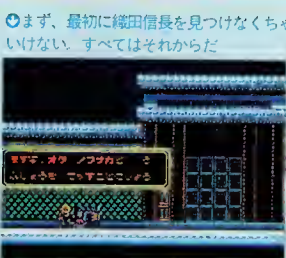
◎ここには、まだ入ることができない。まずは、商館を視察といったところか



◎この町の人たちには、ペンタウアといつてもわからないだろうなあ

織田信長の章

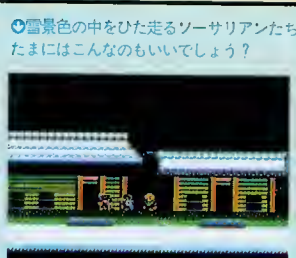
魔法使いエティスは、織田信長の背後にも魔の気配を感じとっていた。信長は鬼神と呼ばれ、わずか3千の兵で2万5千の兵を打ち破ったこともあるのだ。1573年には、将軍である足利義昭を都から追放し、室町幕府を滅ぼした。それを知ったソーサリアンたちは、信長の待つ安土城へと向かったのである。



◎まず、最初に織田信長を見つけなくちゃいけない。すべてはそれからだ



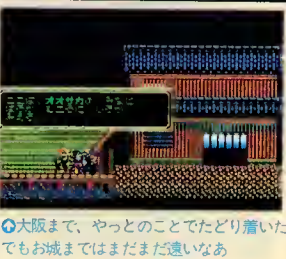
◎町の人たちは、けっこう気軽に声をかけてくる。何かいいことが聞けるかもね



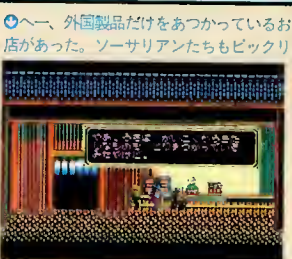
◎雪景色の中をひた走るソーサリアンたち。たまにはこんなのもいいでしょう？

豊臣秀吉の章

織田信長の家臣であった豊臣秀吉は、織田信長の死後、天下統一に成功した。このことにより戦国の時代も終わるかに思われたのだが、その後も乱世は続いた。農民への刀狩り、キリスト教徒への弾圧。さらには朝鮮を征服するために、出兵までしたのだ。あまりの仕打ちに民衆の怒りは高まっていった。



◎大阪まで、やっとのことだとどり着いた。でもお城まではまだまだ遠いなあ



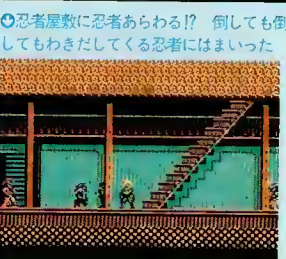
◎へー、外国製品だけがあつかつているお店があつた。ソーサリアンたちもビックリ



◎お城の塀はあつたんだけど、いつまでたってもお城の門が見つからない!?

真田幸村の章

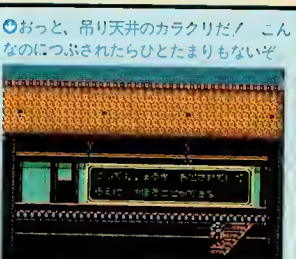
1615年、大阪冬の陣、夏の陣により豊臣方は滅ぼされた。難攻不落といわれた豊臣秀吉の大阪城を徳川家康は周到な策略で攻め落としたのだ。その戦いで多くの武将が命を落とし、その中には真田幸村の名前もあった。しかし、魔法使いエティスは、幸村は魔の力で見ええり、家康の命を狙っているという。



◎忍者屋敷に忍者あらわる!? 倒しても倒してもわきだしてくる忍者にはまいった



◎いきなり水中に驚き! ここは地底の湖なんだろうか? それとも……



◎おっと、吊り天井のカラクリだ! こんなにつぶされたらひとたまりもないぞ

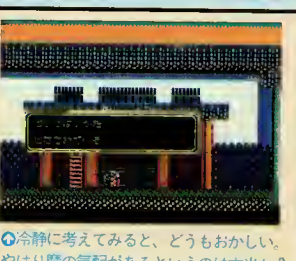
徳川家康の章

真田幸村の事件を解決して、故郷であるペンタウアにもどったソーサリアンたちのもとに、しばらくたつたのち、武家諸法度などを発令し、江戸幕府の体制を着々とかためつつあつた家康から1通の書状が届けられた。そこには、そなたたちに対して、ささやかながらお礼がしたいので江戸の町にきてほしい、とい

う内容の文章がつづられていた。平和になった江戸の町への招待だっただけに、ソーサリアンたちはウキウキしながら新たな旅支度を始めるのだったが、魔法使いのエティス1人だけは浮かない顔をしていたのだ。なぜなら、エティスは江戸の方向から微かに魔の気配を感じ取っていたのだから……。



◎家康の招待を受けてきたのに、お城の門番は開けてくれない。どうしてなの?



◎冷静に考えてみると、どうもおかしい。やはり魔の気配があるというのは本当か?

FAN ATTACK

ダウンタウンから西政区までを攻略だ!



ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月14日発売予定

ストーリーの設定、舞台となる街の設定、そして登場するキャラクタの設定まで、制作スタッフがこりまくったという『幻影都市』。まずは序盤戦の攻略だ!

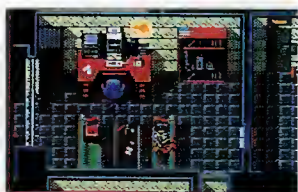
媒体	CD-ROM × 8
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応

ついに魔天教組織が動き始めた……

西暦202X年の香港には、企業集団SIVAによる身分制度があり、安全な上層区域と魔物がいる危険な下層区域とに、暮らす区域が決められていた。

下層区域で魔物退治を仕事と



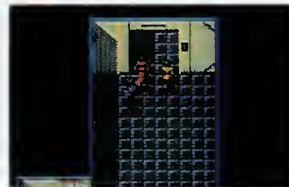
アパートの部屋でくつろぐ天人

する主人公の天人(ティエンレン)を訪ねてきた美紅(メイファン)とホウメイ。ホウメイの話では、姉のシャオメイが何者かに誘拐され、自分も命を狙われたというのだ。

天人は、すぐにピンときた。SIVAが本当の姿を現し始めたのだ。SIVAの母体は魔天教という魔の組織。それが、企業集団SIVAを作り香港を支配していたのだ。だが、なぜシャオメイが誘拐されたのか?



①最初にパーティを組むことになるのは、この天人と美紅とホウメイの3人



②このエレベータを降りると外にでる

夢か? それとも…… 現実!?

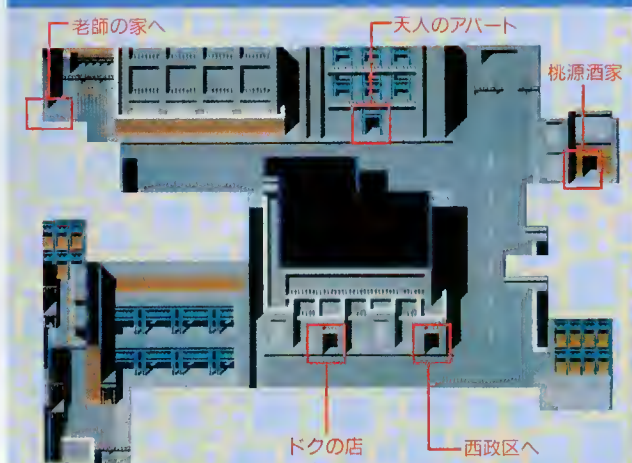
天人が自分のアパートでくつろいでいたときに、突然誰かが語りかけてきたのだ。眠っていて夢を見ていたのかもしれないし、

実際に耳から聞いた言葉なのかもしれない……。天人の力がよみがえるって? これが本当だとすると、天人は何者なのだ!?

声「天人よ、汝が力、即ち解すべし。蘇羅の象の手にて眠りし、若し汝が力を……」
声「ターザを解放すべし」
声「ターザ解放されしとき、汝が力よみがえらん。汝が力、すなわち我が力なり。そは、若し汝が力なり」

このメッセージに隠された意味とはなんなのだろう?

ダウンタウン



まずは老師の家をめざせ！

天人と美紅の育ての親、老師に会いに行くことにした。2人は兄妹同然の間柄だったのだ。アパートを出ると、さっそく謎の5人組が立ちをはだかる。でも、

まだまだザコ。さっさとやっつけちゃえ！

ようやくたどり着いた老師の家では重要な話が聞ける。シャオメイが魔天教の儀式に必要な

娘であること。魔天教には魔天八部衆とよばれる8人の者がいること。シャオメイを誘拐したのは八部衆の1人、南天リーだということ。そして、八部衆を倒しダーサの像と呼ばれる像を8つ集めたとき天人の過去が明らかになる。などなど。

老師は、手助けにと戦闘ロボットのアイザックを貸してくれた。戦闘に参加できないホウメイを老師に預けて出発だ！



④ 天人のアパートの前で待ち伏せしていた5人組の男たち。さっと魔天教のヤツらだ

ただのジジイ!? 「老師」

みんなは老師と呼んでいるけど、別に名前が老師というわけじゃない。本名はシュウ・ワン。老師はとってもスケベ。美紅が訪ねてきたときも、いきなりオシリにごあいさつだもん。まあ、変態ジジイじゃないとは思いますが、美紅の身にもなってほしいものだよ。



④ 人の心を読むという特技も持っている スコ!!



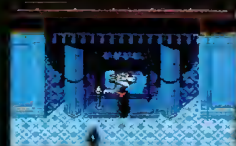
④ ここが老師の家。わらぶきの屋根が魅力



④ ギンギン音を立てアイザックの登場だ

そのころ 幻影城では……

天人たちが、誘拐されたシャオメイをさがし始めたころ、魔天教組織の本拠地である幻影城には魔天八部衆が集結してきていた。シャオメイ誘拐に成功し、次なる行動の確認と魔天王に対しての定期報告のために。



裏情報といえば桃源酒家のアイレンでキマリ！

天人たちは南天リーの情報を得るために、桃源酒家のアイレンのもとに向かった。アイレンなら魔天八部衆について何か知っているかもしれないと、老師が教えてくれたのだ。

桃源酒家は天人のアパートから、目と鼻の先。店の中はたくさんの人たちでにぎわっている。

ちょっと話を聞いてみると、みんなこの街に絶望しているみたい。そりゃそうだ。魔物はウヨウヨしているし、魔天教を支持する宗教団体が勢力を持っているわで、まともな神経の持ち主だったらそう思うに決まっている。中にはこんな街にピッタリの変り者もいるけどね。

さっそくアイレンに話を聞いてみると、さすが情報屋アイレン。なるほど情報はいいものばかり。老師様、アイレン様ありがとう、ってところだね。

アイレンの話だと、南天リーは普段は南区にいらしいんだけど、南天リーが専用に使っている車を西政区で見たというのが最新情報。

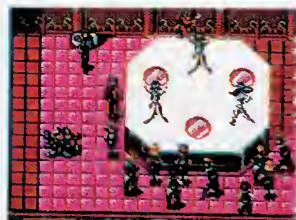
急いで西政区に向かおうとする天人を、アイレンがひきとめIDパスをくれた。これは、街から街への移動のときに乗るエレカーの定期がわりなのだ。

情報屋「アイレン」

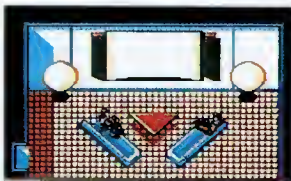
下層区域で桃源酒家なる酒家を経営しているが、それは表向きの商売。実は、あらゆる情報をお金で提供してくれる情報屋なのだ。年令性別共に不明。あやしいヤツだ。



④ 天人と美紅に対して、やたらとおせっかいな人



④ ストレス解消には踊るのがいちばん!



④ VIPルームでアイレンと話す天人



④ エレカーに乗って、西政区に急げ!

一方、魔天教演舞堂では……

魔天教の演舞堂では、誘拐したシャオメイを舞台に上げて、ある儀式がおこなわれていた。何のためにおこなわれている儀式なんだろうか？ まるで、シャオメイを何かの象徴のように利用しているようにも思えるけど……。



南天リーをさがせ

アイレンにもらったパスで、イッキに西政区まで行けるのかと思ったら、その前にボーダー登録とやらをしなければ西政区には行けないらしい。残念／

天人たちは下層区域の人間なので、上層区域の西政区に直接行けるエレベータが使えない。でも、ボーダー登録さえ済ませ



西政区に到着。と思ったら……

れば使えるようになるぞ。

このボーダー登録をするためには、クーロン地区とよばれる街にあるDANGER ZONEという、いかにも危険なおりのする場所に行き、そこにある廃棄エレベータに乗り、その先にある端末で登録しなければならぬのだ。

街の人々は、DANGER ZONEは魔物がうろつく危険な所だから行くのはよせっ／というのだが、シャオメイのことが心配だ。そりゃ、魔物は嫌だけどやるしかないでしょ!? やってきたDANGER Z

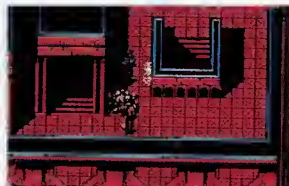
クーロン地区



ボーダー登録をしないとこんなことに

ONEは魔物でいっぱい。しかし、この程度の魔物の群れにやられてしまうほど天人はヤワじゃない。魔物たちをなぎたおし、あっというまに目的達成。

次はいよいよ西政区に突入だ。待ってるよ、南天リー／



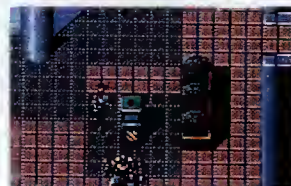
廃棄エレベータの着いたところはこちら

街で見かけたとんでもないヤツ

この街の人の中には、変なヤツがたくさんいる。この人は、自分の彼女を壁に埋めちゃったんだってさ。彼女がかわいそう……。



少しは反省しないかい!!



この電話ボックスみたいのが端末だ

これがウワサのベッドシーン!

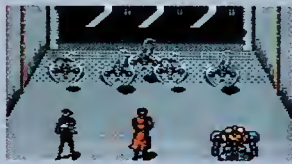
このシーンを見たらきっとゾッとするはず。なんてったって、普通のベッドシーンじゃないんだから。普通は、男と女のベッドインなんだけど、男と男のベッドインなんかも。まあ、近未来には異常なヤツらがたくさんいるんです。



敵の攻撃が激しくなってきたぞ

この『幻影都市』の序盤では、なかなか戦闘シーンを見ることができない。このゲームのウリの1つである、敵味方がフルアニメーションして行われる戦闘シーン。これを楽しみにしている人も多いことだろう。でも、クーロン地区までくればそんな悩みはふっとぶはずだ。このクーロン地区にあるDANGER ZONEの中は魔物の宝庫。これでもかっ／ていうくらいに魔物が襲ってきてくれる。魔物の攻撃パターンも多く、たいくするなんていうこともないはず。

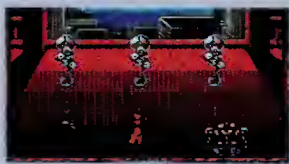
そして、戦闘する場所によって背景まできちんと変わるのだ。本来なら、敵との戦闘なんて避けられるものなら避けたいはずなのに、知らず知らずのうちに戦闘を楽しむ自分に気づくはず!!



ギイ・トウア。人の血をすする魔物



ニュー・トウア。人の足首を切り裂く



スウ・ワァ。ゼブチ 状の魔物

お買いものはこちら!

武器・防具屋といえば、普通は行った先々のお店に違った商品が置いてあり、物語が進むにつれ強力な商品が置かれるんだけど『幻影都市』では最初からすべての商品が置いてある。お店では主人公のレベルに合わせて最適な商品を見せてくれるんだけど、お金さえ持っていれば、いきなり強力な武器・防具が手に入るってわけ。

武器・防具屋



カウンターの下には拳銃が見えるぞ

道具・薬屋



便利なものがいろいろ売っている

宿屋



ひと晩休めば元気いっぱい!

SIVA本社に潜入だー!

西政区に着いてすぐの所にSIVAの本社ビルはある。

さっそく中に入り、奥のほうにある階段のほうを見ると、そこには南天リーがいるではないか! しかも魔天八部衆の1人、西天フェイとその部下のリュウケイまでいっしょだ。

美紅は南天リーに向かって、シャオメイを返すように叫んだ

の다가相手にしてくれない。それでもしつこく迫っていたら、怒った南天リーの突然の攻撃! 天人と美紅は、避けることができず直撃を受けてしまった!!

魔天八部衆の8人は、それぞれダーサとよばれる術を持ち、南天リーは火のダーサを操ることができる。この攻撃は強烈だ。もう一度受けたらちょっとあぶ

ないかも……。

そんな心配が的中してしまい、また直撃! さすがの天人と美紅もその場に倒れてしまい、ピクリとも動かない。かろうじて攻撃をさけたアイザックも、次の瞬間にはただの鉄くずに。おそろべし南天リー……。

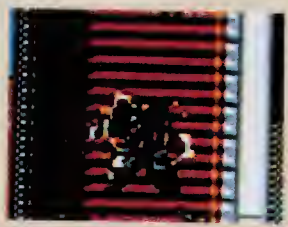
はたして天人たちは、死んでしまったのだろうか?

①火球の攻撃は南天リーの得意技



あわれ「アイザック」!

老師から預かっていたアイザックだけど、目立った活躍もしないうちに破壊されてしまった。とはいえ、天人と美紅のレベルが上がっていない序盤戦の戦いでは頑張ってくれたものだ。御冥福を祈る。アーメン……。



②老師が直してくれるかな?

死んだのか……!?



③天人と美紅が死んでしまったら、シャオメイを助け出すことができなくなってしまう

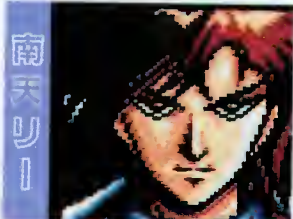


④さあ、いよいよSIVAビルに突入するぞ!! はたして南天リーはいるだろうか?

南天リーみつけ!



⑤いっせー! そこで待っているよ!!



⑥魔天八部衆の筆頭がこの男だ

「幻影都市」の楽しみ方

★武器・経験値(スキル)

「幻影都市」では武器を使用して戦闘をすると、その武器に関してスキルと呼ばれる経験値を得たことになる。どういうことかというと、おなじ武器を連続して戦闘に使っていると、その武器を使用することがうまくなったという意味で、攻撃力と命中率を上げることができるのだ。このシステムを上手に利用すれば、どんな武器でも自由に使いこなせるキャラクタを作ることだってできてしまうのだ。たとえば、どんなに強いキャラクタを作ったとしても、ゲームの進行にはまったく影響がないので、キミだけのキャラクタに育ててみてはどうか?

★サウンド

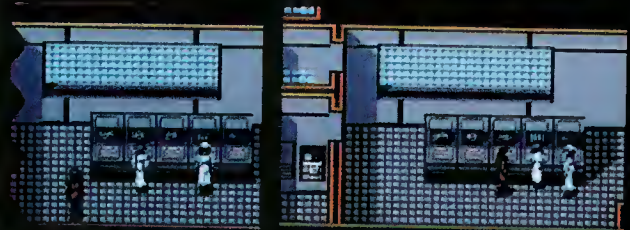
マイクロキャbinのゲームは、音のバランスを外部スピーカーなどで調整しているため、モニタのスピーカーからの音だとイマイチ迫力不足。MIDI機器にも対応していることだし、ぜひ、ラジカセなどに接続して楽しむことをお勧めするぞ。

★移動

このゲームでは、街から街への移動に乗物が使われている。この移動のときの乗物のアニメーションが、なかなかリアルで面白い。始めは車のような乗物ばかりだけど、ストーリーが進むと近未来の乗物の移動シーンも登場してくるぞ。

そしてSIVAの研究室では……

SIVAビル内の研究室では、リュウケイと、その部下が何かのデータが表示されているモニタを見つめていた。いったい何が行われているのだろうか? そのうち、西天フェイもやってきた。3人は驚きを隠しきれないままモニタを見つめるのだが……?



天人と美紅のゆくえは……

気がつくと、天人はSIVAビルの中の1室にいた。頭がボーっとして、体じゅうがギシギシしむ。いったい何があったんだ……? 少し考えてから思い出した。そうそう、南天リーの攻撃をうけて、気を失って

……。気がついたらここにいたってわけだ。

妙に落ち着いている天人だったが、それもそのはず。この部屋から脱出することができないのだ。まわりは厚い壁におおわれているうえに、ドアは頑丈。

武器も奪われてしまっている。どうにもならない。

そんな天人にカイと名乗る謎の人物が現れ、部屋から出してくれた。そのうえ武器と服まで持ってきてくれたのだ。

天人は美紅がいないことにやっと気づき、カイへのお礼もそうそうに部屋を飛び出した。すると、そこには懐かしい老師の顔が。なんでも、天人と美紅が捕まったことをアイレンが知らせてくれたそうだ。感謝、感謝。でも、老師って戦えるの?



武器まで取りもどしてくれていた



老師の出迎えには天人もビックリ!!



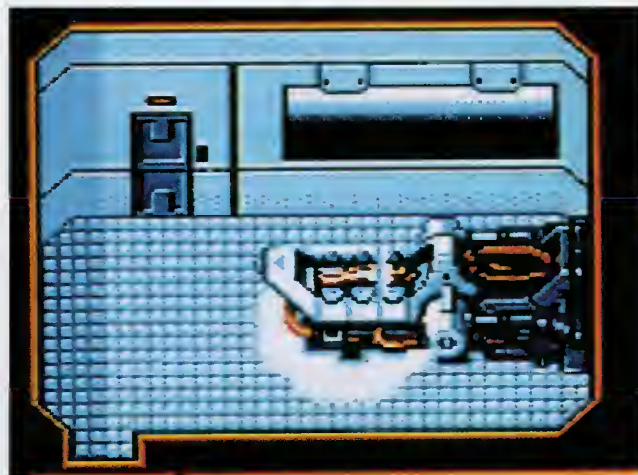
部屋から出られない天人を助けてくれたカイ。ドアを焼き切ってしまうとはスゴイ!

謎の人物「カイ」

天人のピンチに現れた謎の人物。魔天教と敵対関係にあって、天人たちの力となってくれるのかと思っていたら、どうもそうではないらしい。天人個人に興味があるようだ。瞬間移動の術なども使える力を持つ人物だけに、ぜひ仲間になってほしいのだが……。



何となく、さみしげな顔をしている。過去に何かあったのか?



このカプセルの中に入っているのは美紅なんだろうか。いったい何を調べているのか?

西天フェイをたおせ!!

天人の心配をよそに、魔物どもをなぎたおしていく老師。その姿に天人もビックリ!

SIVAビル最上階の社長室

では、西天フェイが待っていた。もちろん2人を倒すために。目の前では美紅が捕らえられている。早く助けなければ。

風のダーサを操り凄まじい攻撃をくりかえす西天フェイ。天人と老師は、やっとのことで勝つことができた。

足もとには小さな像がごろがっている。老師によると、これがダーサの像だそうだ。天人が

像に触れると辺りが光に覆われた。力の封印が解けたのだと老師は教えてくれた。魔天教と戦う力を得るために必要だという

が、くわしくはわからない。

南天リーも逃げてしまった。長い戦いになりそうだ。と、3人は予感したのだった。

エリア1のボス「西天フェイ」

魔天八部衆の1人。風のダーサを操る。彼は麻薬の常習者で、ときどき人格に破綻をきたすこともあるあぶない人物なのだ。



政治屋長にすぐれている。頭はバグン



ここがSIVAビル社長室



風のダーサの術を操り大きな魔物を出現させた西天フェイ。全力で戦えばきっと勝てるはずだ。ガンバレ!!

で、でかい!

SIVAビル内 マップ集

今回攻略した範囲のマップは、全部を掲載していない。理由は簡単なこと。余りにも簡単なマップだったから。

それとは逆に、けっこう苦労

しそうなのが、SIVAビル内のマップだよ。エレベータで行ったり来たりするし、魔物のウヨウヨしている通風口もある。ということでSIVAビル内の

マップは全部公開だっ！ これがあっても迷ってしまう人は……。もう、知らないっ！

あっ、それからマップ上にある、お得なアイテムの入っている

宝箱の位置はナイショ。今後はおしえてあげるかもしれないけど、とにかく今回はナイショ。自力で探せ！ きっといいものがみつかるよ！！

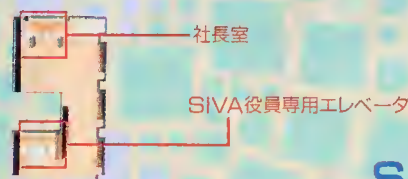
SIVAビル51階



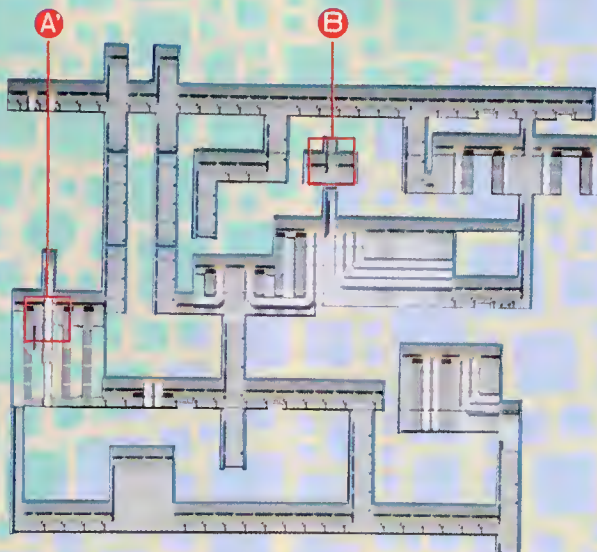
SIVAビル52階



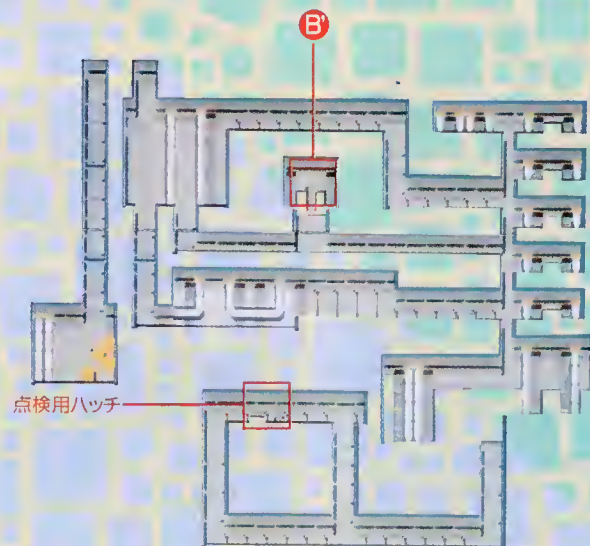
SIVAビル60階



SIVAビル通風口①



SIVAビル通風口②



①と②、③と④の階段はそれぞれつながっています。

以下 次号を待て！！

FAN ATTACK

多くの試練を乗り越えてめざすは信長の首!!

伊忍道


打倒信長

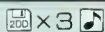
光栄

☎045-561-6861

発売中

『信長』シリーズでは、影の存在だった忍者が主人公になっている。信長に郷里の伊賀を滅ぼされて、復讐の旅に立ち上がった若い忍者の物語。乱世の中を駆けめぐり憎き信長を倒すまでつきすめ!!

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	11,800円
<small>CD付きは14,200円 ターボ目の高速モードに対応</small>	

媒体	 x3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
<small>CD付きは12,200円 ターボ目の高速モードに対応</small>	

修行をつんで信長を倒すのだ!!

戦国時代の天正9年、織田信長による伊賀への侵攻「天正伊賀の乱」が発端になって物語は始まる。この戦いによって伊賀忍者は壊滅的な被害を受け、生き残った者たちは、日本全国に散らばっていったという。この事件の生き残りのひとりが主人公の若い忍者だ。「天正伊賀の乱」が起こったとき、伊賀の上忍・百地丹波の指令により、伊賀を脱出して、山奥にある伊賀の隠れ里にたどりついた主人公は、そこで信長を倒すために忍術修行に励んでいた。



◎若き忍者は、伊賀の隠れ里を後にして、打倒信長の旅に出る

ところが数か月後、伊賀忍者の残党をつけ狙う信長配下の影の忍者たちに、隠れ里を発見されてしまったのだ。必死の抵抗むなしく、あっけなく敗れてしまいが、とどめを刺されようとしたそのとき「明智光秀謀叛」の報告を受けた影の忍者たちは、重傷の主人公を置いて去った。

一命をとりとめた主人公は、隠れ里の長老の遺言に従って村を後にし、一人前の忍者になるために修行の旅を始めたのだ。

修行とは、全国にいくつもある修験場を巡って、術を授かる



◎修験場の奥から石を見つけてくると、術を授かることができる



◎成長に合わせて、行動を共にする仲間を決める。そろそろ服部半蔵ともお別れだ

こと。そのすべてを巡りおわって一人前の忍者になれば、信長を倒す実力が身につくというもの。だが、たった1人で旅をするには、あまりにも道はけわしい。途中で意気投合した人物を仲間にして、ともに戦ってもらおう。話が進めば、一度仲間にした人物と別れて新たに能力の高い人物を仲間に迎え、戦いを有利に進めることも必要だ。

始めのうちは信長によって設けられた関所を、通行することはできないが、修行を積んでいくうちに通れるようになる。そ

うなると行動範囲はいっきに広がって日本全国へ展開する。物語後半は、主に西日本で話が進んでいく。こちらへんまでくるとレベルもかなり上がって、たくましい忍者に成長していることだろう。すべての修行が終わると修験場の長老から、早く比叡山の先達に会えといわれた。

さあ、ここからが正念場だ。物語は打倒信長へむけて急展開をみせる。レベルはもちろん、装備もきちんと整えておこう。

めざせ最強装備!!	
剣	降魔刀
鎧	阿修羅胸甲
兜	鬼総面
飛び道具	怒雷
護符	麒麟の骨

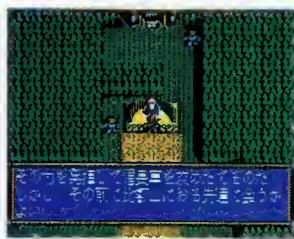
まずは比叡山へ登るべし!!

山城の城下町の東にある洞くつが比叡山の頂上へつながっている。そこに目指す先達が待っている。ただし、この洞くつはよほどしっかりした準備をしていかないと、生きて通り抜けることはできないだろう。それくらい敵が強いのだ。

この広い洞くつにはワナやしかけがないのはうれしいが、一度地下8階まで降りて、再び上に昇る構造になっているので、頂上まで出るのにかなりの距離



④すべての修験場をクリアすると、つぎは比叡山へと向かうことになる



③比叡山で先達と会わなくてはならない。信長と比叡山は、何か因縁じみている

を歩かなくてはならない。当然敵と出会う回数が多くなる。少なくとも、レベル40はほしいところだ。このダンジョンの地下8階は別に降りなくてもいいのだが、最強の武器や道具が手に入るの見逃す手はないだろう。これを見つけるまでは、考えられる最高のものを装備してカバーしておこう。

無事に頂上にたどり着いたらすぐ下のところに先達がいる。さっそく話を聞くと「これほど

の男とは思わなかったよ」などといわれてしまった。少々バカにされた気もするが、そこはガマン。次の話を聞こうとすると突然、鬼道丸というヤツが現れて、なんと信長が美濃の洞くつで待っているという。ひとまず、比叡山を後に美濃をめざす。



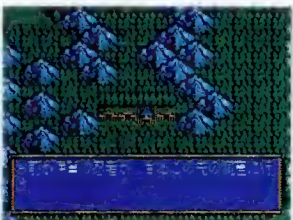
⑤いきなり強敵が現れた。どりゃー!!



⑥やっとの思いで、先達のところまで来た。えっ! 美濃の洞くつに行けたなんて、まだまだ先は長いなあ

美濃の洞くつには何が待っているのか

鬼道丸にいわれた通り、美濃の洞くつにやってきた。ここは美濃の城下町から、ちょっと北に行ったところの関所を通った山あいにある。関所がある点からわかりだと思うが、この記事を見て先にこの洞くつに入ろうとしても、鬼道丸の話をさい



⑦おお、かたじけない。ところで、この先の洞くつとは、どんなところかござるか



⑧おまえは誰だ? 気やすく小僧なんて呼ぶなよな。頭にきちゃうぞ

てからでないと関所を通ることはできないぞ。

さて、なかに入ってみると、うれしいことにモンスターが出てこないのだ。これならいくら歩き回ってもだいじょうぶ。ここには、全部で5つの階段があるが、スタート地点の左上のほうにある階段から降りた先で信長は待ちかまえていた!!



⑨げげ!! いきなり信長がいるなんて思わなかった。それにしても、こんなにでっかくなっちゃって、いったいどうしたの? とりえず倒すしかないな

しかし、予想はしていたが、あまりにも強すぎる!! 今までのボスキャラなんて比べものにならない。こちらの術は急動波で無効にされてしまうから地神や、鉄身、昇速、金剛などは、やるだけムダだ。ここは直接攻撃だけにするほうが利口だぞ。

そして、やっと勝ったと思いきや、な、なんと、今度は「安土

へ来い」と捨てゼリフを残して、逃げだしてしまったのだ!!

ついに、念願かかったと喜んだのもつかの間だった。茫然と立ちつくしているとき、先達のいった言葉を思い出した。

しょうがない、比叡山へ戻って教えをこうとしよう。



⑩戦闘には、なんとか勝った。苦しい修行の成果が表れたようだ



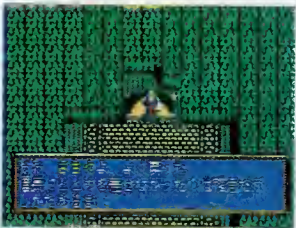
⑪信長よ、逃げるというのか? よし、必ず安土まで行ってやる。そのときこそ……

再び先達のところへもどってみると……

1度ここへ来れば、飛行仙が天狗の羽を使ってすぐに飛んで来ることができるようになるので、とっても楽チンだ。信長が逃げ出すなんて、卑怯なマネをするとは思わなかったが、これに逆に、信長には逃げ場がなくなったわけだ。

さあ、決意も新たに先達の話聞くとしよう。どうやら信長は安土城にたてこもり、さらに強さを増しているようだ。あれ以上強くなったなら、たかが忍者ごときで太刀打ちできるのだろうか。不安はつのるが、信長を倒すことだけを考えよう。

安土城に入るには近江の周辺



①あと少しでとどめを刺すことができたのに、逃げられてしまうとは悔しいぞ

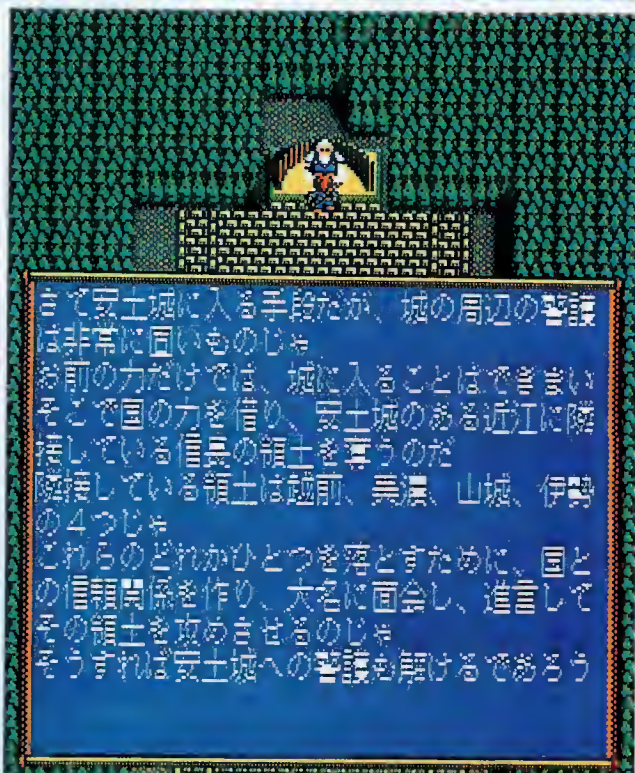
の国のひとつを攻め落とさなければならぬ。こいつは、かなりめんどろな仕事になるぞ。合戦は月に1回しか行われなから、やたら時間がかかる。それよりもいかにして大名に合戦をさせるかだ。物事そう簡単にはいかないもんだな。



②安土城はどこにあるのですか？ 信長は、そこでなにを企んでいるのですか



③なんと、能力を強化しているというのか。急がなくては、たいへんなことになるぞ



④先達が教えてくれることで、いちばん重要なことが、このメッセージ。いよいよだぞっていう感じ。大名と信頼関係を作るには、大名の手下になって働くか、なにか献上すればいいのだ

たまにはゆっくり自宅で休養を

女の忍者を仲間にして、美濃・山城・越前に行くと、金1万5千で家を買うことができる。男だけで行っても、大家に冷たく断られてしまうので注意が必要だ。家を買うことができたなら、女の忍者を妻として、そこに住まわせれば、陽術を使って調べた国のデータや、その国にいる人物の情報を、手に入れることができるし、宿泊すれば、お金を使わなくても、体力を回復することができてしまうから、なかなか便利だ。無理に買わなくても、ゲームをクリアすることは、できる。だが、自宅で会話には



①町に来ている人物を教えてくれる。鳥山卯三郎とやらと、会ってみるとするか

おもしろいものもあるので、買っておいでも、きつと損はしないと思うよ。



②留守番をしているだけでなく、いろんな情報を集めているところがエライノ



③お小遣いを要求してくるとは、抜け目のないやつだなあ。いくら欲しいの



ねえさきや
たまには気分転換も必要よ
だ・か・ら・



④いくら気分転換になるとはいっても、いきなりハートマークでくるなよな。でも、久しぶりの自宅だし、レイもなかなか色っぽいし、まあいいか

陽術を有効に使って国力を下げる

全国の修験場をすべてクリアすれば、いよいよ戦国大名と力を合わせて信長のいる近江の国に近づくために、合戦が中心のプレイになる。その合戦を有利にするものが陽術だ。陽術の上手な使い方が、合戦の勝敗や被害に大きく響いてくる。

まず、攻め込む国を決めたら、

その城下町に入って陽術を使うのだ。陽術には2種類ある。敵の兵数や石高などを調べる潜入と城に火を放つことによって国力を下げるのに使う混乱だ。両方のコマンドとも使うことによって気力の値が減るが、これは、ふつうのRPGのマジックポイントと同じものなので、宿屋に

泊まったり、薬によって回復できる。しつこいくらいにやるのが成功の秘訣だ。敵の国力が低下してくれば、弱気な大名でも、きっと合戦をする気が起きてくるはずだ。それでも合戦をやらないような大名ならば、さっさと縁を切ってしまったほうがいい。



◆信頼関係がないと、大名にいくら進言しても、争いごとを起こそうとはしないのだ

混乱させる



◆城壁をスルスルっとよじ登り、城内に忍び込む。忍者ならではの仕事だ。でも、失敗すると落ちてしまう

フフフッ!
燃えろ、燃えろ

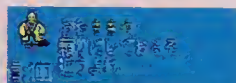


◆混乱によって、国力を下げる。いくら徳川でも兵がいなければ恐くない

敵国の兵を減らすには、混乱をうまく使い、敵の城に火をつければいいのだ。火の出ている城を眺めるのもなかなか気分がいい。兵が減ったところで合戦だ。

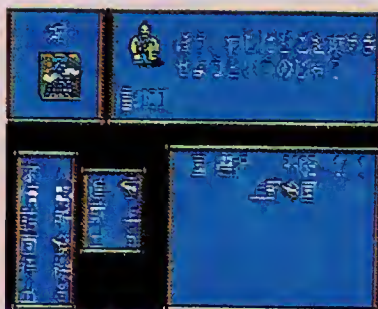
説得する

大名に信頼がないうちは、仕事を募集しているときに、応募して雇ってもらえないのだが、信頼されるようになる。こちら側から進言をすることができるようになる。しかし、進言ができるようになって、大名は、簡単には進言を受け入れたりはしない。勝てる見込みのない戦いなど決してやらないのだ。大名に進言するまえに、敵国についての情報を入手しておきた

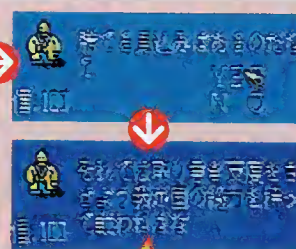


◆信頼度が上がった。これで大名も進言を聞き入れてくれる

い。その上で、自信を持って進言すれば、大名も快く受け入れてくれるはずだ。また、信長側的大名でも信頼度が高ければ、進言を聞き入れてくれることもあるので、あきらめずに信頼度を上げるように心がけたほうがいいだろう。



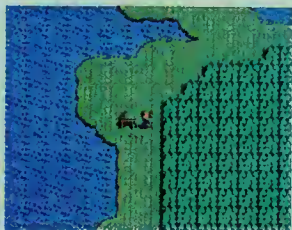
◆進言を聞き入れてくれたら、攻め込む国を決めるのだ。なにがなんでも勝たなくてはならない



必ずやお役に
たちましようぞ!

草薙剣を探して、いざ壇の浦へ

中国地方を西の端まで歩くと、あの平氏の滅亡した壇の浦にたどり着く。九州へ渡れる港と山口の町が近くにある。この港から北に行ったところに、目指す壇の浦の洞くつがある。ここに、伝説の「草薙



◆この洞くつの中に草薙剣があるのだ。さあ、気合を入れて入るとしよう



◆洞くつの中は、薄暗く不気味だ。早く草薙剣を探しておさばしよう

剣」が眠っているというのだ。この剣は日本の神話の時代に、ヤマトタケルノミコトが、戦場で炎に囲まれたとき、まわりの草をこの剣でなぎ払い、難を逃れたという伝説に由来するらしい。そして、そ

の時から「三種の神器」のひとつとして伝えられた。それから時は流れて、源平の争乱の際に壇の浦に沈んだというものだ。それ以降、誰も見つけた者はいないという剣なのだ。壇の浦の洞くつは全3層。ここの洞くつ自体はそんなに複雑ではないが、ここのモンスターは、ものすごく強いぞ。楽に勝てるようになっていなければつらい。早いうちに来ることもできるから、自信のある人は早めに挑戦してみよう。ただし、この剣は侍しか装備できない。侍を仲間にして、持たせてみよう。すごい威力を発揮するぞ!



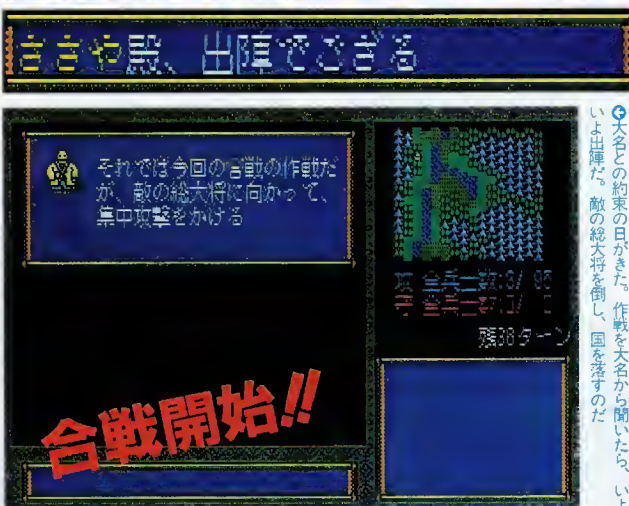
◆仕途な死闘のあと、草薙剣を手に入れた。この剣は侍が使うのがいい

いけ！ いけ！ めざすは近江の安土城！！

信長によってひん死の重傷を負った若い忍者も打倒信長という大きな目標と強い意志によって、全国の修験場をまわるという試練を乗り越えることができた。全国をまわることで数多くの人々とも知り合うことができた。これからは、信長のいる近江の国に少しでも近づくことだけを考えればいい。

修験場で試練を受けている間に、信長は勢力を大きく伸ばしていた。日本のほとんどを領地に行っているとは、さすがにすごい武将だ。そのうえ今の信長には何か怪しいものを感じる。美濃の洞くつで会った信長を思い出せば寒気がするくらいだ。

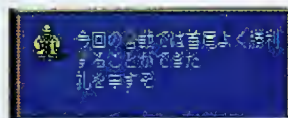
信長を倒すためには、近江の国に隣接する国を信長以外の大名の領地にしなければならない。そこで、合戦ということになる。



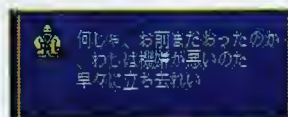
合戦は大名と協力しなければ起こせない。反信長の勢力といえは伊達政宗、島津義久などが代表的な大名だ。この大名と信頼関係を持つことができれば、有利にゲームを進めることができ

るので、献上などのコマンドで信頼度を上げておこう。

合戦に参加できれば、忍術や妖術を使ったハデな攻撃もできるので、楽しいぞ。ただし、合戦に負けて、なおかつ自分の部隊が全滅したりすれば、大名の



①無事に勝利すると大名も機嫌がいい



②負けてしまうと大名は機嫌が悪くなる。がんばったつもりだったのになあ



③近江の国に隣接した国を取っていないと、この門は開くことがない。さあ、合戦で領地を広げよう

閑所には誰もいない

悲願達成まで
あと一歩だ!!



④これがワササの渦炎の術。すごいぞ



⑤きれいだけど、なかなかの攻撃力

信頼度が大きく下がってしまうということも、忘れてはいけな

いだろう。合戦で注意すべき点は、敵の部隊にも忍術を使っ

てくる者がいるということ。敵の忍術で全滅してしまうこともあ

るので、敵が忍術を使う前に先手を打つように心がけたほうが

いい。

ここまでくれば、エンディングまでは、もう少しだ。仲間のかたきを討つまで、がんばろう。

ついに
門は開いた!!



特報!!

なんと、裏シナリオが...

伊賀の洞くつで「選者の証」を発見し、洞くつから出ると、信長の行軍に出くわす。このときの信長は、傷ついてサラシを巻いていた姿ではなかったかな？ ところが、なかには右のような画面を見る人も

いはず。これがもうひとつのシナリオ「妖術師篇」だ。どちらのシナリオになるかはランダムで決定されるのだ。ゲームの内容が、どうかわるかは、やってみてのおたのしみ。区別がつくのは、このグラフィックのみだから、何度もやり直してみよう。



⑥この信長のグラフィックが出ると、裏シナリオに入った証拠

武器・防具類一覧

主武器

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
義経短刀(よしつねたんとう)	—	45	0	忍者
大なぎなた	5400	60	2	僧、侍
銀針(ぎんはり)	5500	32	0	忍者、道士、侍
七支刀(しちしとう)	7200	45	0	忍者、道士、侍
地恵杖(ちけいじょう)	9200	72	4	僧
金剛輪(こんごうりん)	—	87	3	僧
青龍刀(せいりゅうとう)	11000	97	0	侍
新魔剣(しんまけん)	—	105	0	忍者、侍
忍村正(しのむらまさ)	20000	123	0	忍者
草薙剣(くさなぎのけん)	—	121	10	侍
降魔刀(ごまどう)	—	150	0	忍者、侍

主防具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
ピロウドの服	—	0	20	忍者、僧、道士、侍
義経鎧(よしつねよろい)	—	0	28	忍者、侍
南蛮胴(なんばんどう)	8000	0	60	忍者、侍
招力法衣(しょうりきほうい)	9000	0	50	僧
仙人道着(せんじんどうぎ)	9800	0	52	道士
宝珠鎧(ほうじゅよろい)	—	0	??	??
黄金鎧(おうごんよろい)	—	0	??	??
羅漢胴(らかんどう)	15000	0	75	僧
天衣(てんね)	15500	0	76	道士
龍鱗鎧(りゅうりんよろい)	18000	0	78	侍
護魔胴(ごまどう)	19000	0	80	忍者、侍
仁王鎧(におうよろい)	25000	0	100	侍
阿修羅胸甲(あしゅらきょうこう)	—	0	100	忍者、侍

飛び道具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
流れ己(ながれまんじ)	2000	38	0	忍者
強弓(ごうきゅう)	5000	60	0	侍
短筒(たんづつ)	7000	70	0	忍者、道士、侍
種子島(たねがしま)	11000	90	0	忍者、侍
怒雷(どらい)	20000	130	0	忍者、侍

薬・特殊道具類

名称	価 格	効果
気付け薬(きつけぐすり)	250	戦闘中、味方1人を治療する
眠り薬(ねむりぐすり)	350	敵全員を眠らせる
爆弾(ばくだん)	550	敵全員を攻撃する
土人形(つちにんぎょう)	800	敵1体を錯乱させる
忍秘薬(しのびひやく)	800	味方1人を治療する
法力丸(ほうりきがん)	2000	味方1人を治療する
銅鏡(どうきょう)	4500	敵1体の術を封じる
紙タバコ	5000	大名に献上する
生来石(しょうらいせき)	5000	戦闘中、味方1人を生き返らせる
神護石(じんごせき)	—	戦闘中、味方全員を治療する
天狗の団扇(てんぐのうちわ)	—	敵1体を攻撃する
ぶどう酒	—	大名に献上する
唐物茶入(からものちやいれ)	—	大名に献上する
懐中時計(かいちゅうどけい)	—	大名に献上する
西国陶磁器(さいこくとうじき)	—	大名に献上する

護符

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
マンタラ	2500	0	8	忍者、僧
十字架(じゅうじか)	3000	0	4	忍者、道士、侍
五芒星(ごぼうせい)	3500	0	6	道士
降魔押(ごまおう)	5000	3	13	忍者、僧、道士、侍
雷獣の尻尾(らいじゅうのしっぽ)	—	0	18	忍者、僧、道士、侍
腕釧(わんせん)	—	7	24	僧、道士
麒麟の骨(きりんのはね)	—	0	32	忍者、僧、道士、侍

頭部防具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
法力頭巾(ほうりきずきん)	3800	0	40	僧
大兜(おおかぶと)	4000	0	40	侍
宝冠(ほうかん)	8000	0	45	僧
鬼総面(きそうめん)	10000	0	50	忍者、侍
孔雀烏帽子(くじゃくえぼし)	10000	0	50	道士
南蛮兜(なんばんかぶと)	15000	0	60	侍

ゲーム十字軍

CONTENTS

★今月の付録ディスクは右のファンキーK作グラフィックが見られます。

●ゲームのぞき穴⇒待望のガゼルの塔ウル技特集です。

●歴史の散歩道⇒新展開、歴史学者養成講座。キミはどのくらい歴史を知っているか？(P20)

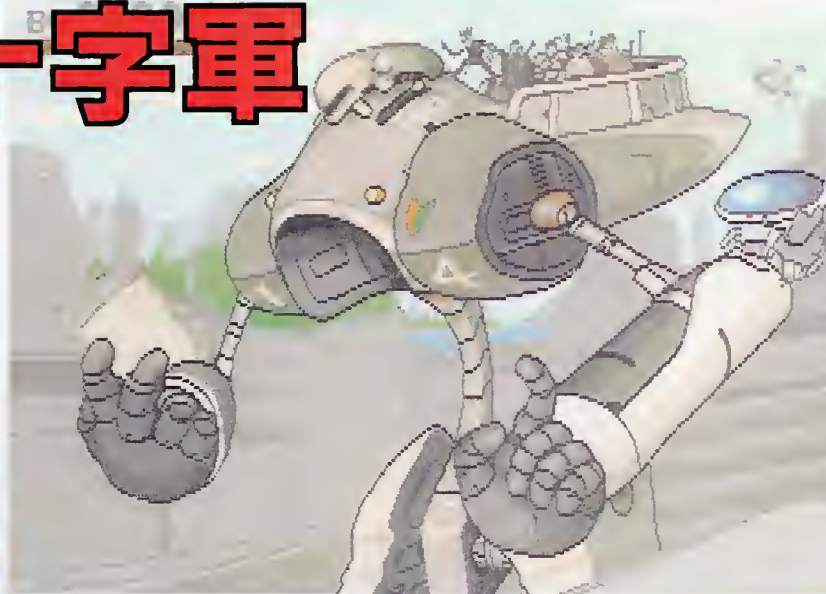
●新企画！ 読者対抗マルチプレー武将風雲録でマルチプレーやります。(P22)

●桃色図鑑⇒なんとトビラCGが22枚にも！(P24)



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

石川・いっちゃん



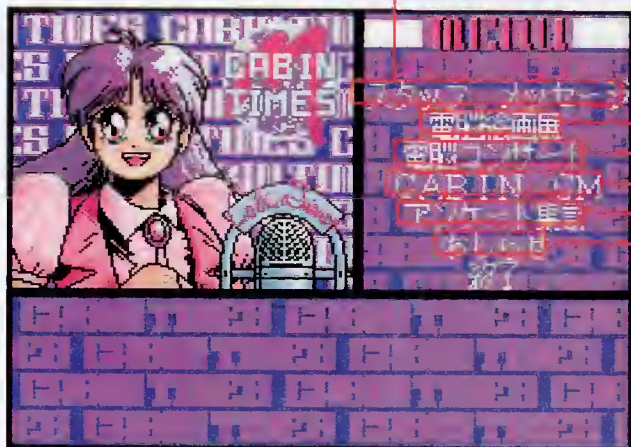
ゲームのぞき穴

ガゼルの塔

No.2のディスクから起動するとはじまるぞっ

No.2のディスクをAドライブに入れて、起動すると「CABINET TIMES」というおまけがはじまります。メニュー画面になったら、カーソルキーで選択して、スペースキーで実行します。内容は、スタッフメッセージやグラフィックなどです。サークシリーズの音楽も聞くことができます。

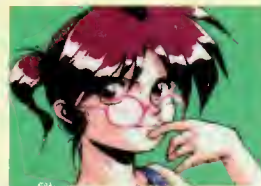
(岐阜県／矢板秋広・?歳)



●これがメインメニュー画面。この女の人は、営業企画の谷口さんだ



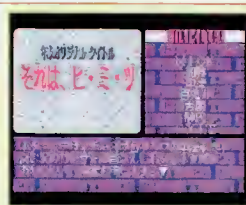
●夕焼けがよく似あうさわやかさ



●めがねの女の子だ、なんで汗かいているの？



●なんともシイルに似ている女の子だ



●スタッフからのメッセージをいろいろ読めるぞ



●サークシリーズやフレイの音楽を聞くことができるのだ



●いままでに発売されたソフトの紹介だ



●ユーザーのアンケートはがきの集計が見られる



●マイクログキャビンからのいろんなお知らせだ

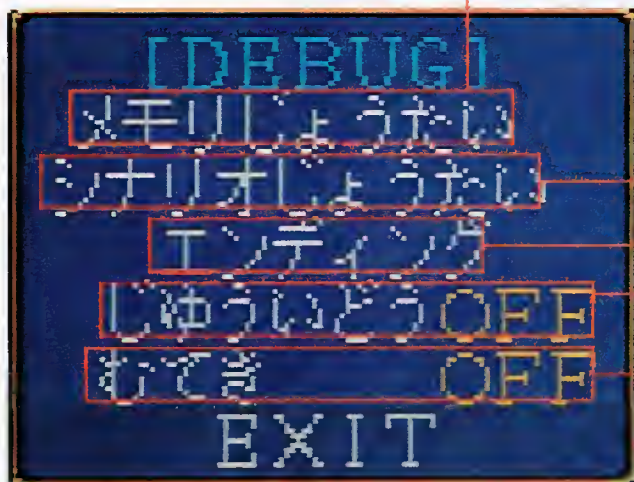
ラトクが無敵になるデバッグモードを発見!!

デバッグモードを発見しました。やり方は、

- 1、ゲーム中に、(ESC)を押してポーズ状態にします。
- 2、カーソルキーの「上左下右」を順番に押し、(C)を押します。
- 3、つぎに同じくカーソルキー



①(ESC)でポーズをかけて入力する

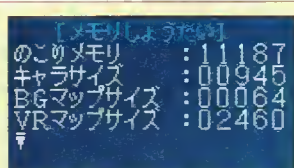


②「じゅういどう」のほかにもこんなにたくさんの機能が!

の「上左下右」を順番に押し、(X)を押します。

4、最後にカーソルキーの「上左下右」を順番に押し、(C)を押します。

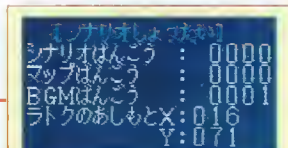
すると、画面にメニューが現れるので、「じゅういどう」を選択するとマップ上の物体に関係なく移動することができるようになります。ただ、ディスクを読むたびに自



③現在のメモリの状態やキャラサイズを調べたりできる

由移動ができなくなるので、もう1度デバッグモードにして、ONになっている表示をOFFにしてからもう1度ONにするようにしてください。

(愛知県/小林博史・7歳)



④現在のシナリオの状態やラトクの足もとの座標を調べることができる



⑤いきなりエンディングを見ることができるのだ



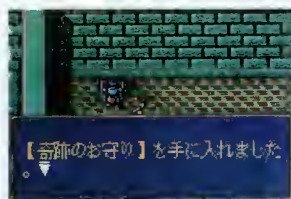
⑥どんなところでも行くことができる。かべもすり抜けることができる



⑦HPがなくなっても、すぐに復活する。ボスキャラも恐くないぞ

奇跡のお守りで防御力をアップする方法発見

奇跡のお守りというアイテムを発見しました。場所は、3階の水圧調整室のスイッチを押して流されたあとに、もう1度スイッチのところに戻り、左に進んだ、はしごをおりた部屋です。この奇跡のお守りは、5階のにせラトク部屋とガゼルの間の通



①ちょっと気づかないところに奇跡のお守りは隠されているのだ

路で、突然光りだし、防御力が360上がります。この場所をなん度も往復すると、防御力は、どんどん上がっていき、最後のボス「ガゼル」と戦っても、ほとん

どダメージを受けなくなり、アクションがにがてな人でも、かんたんに倒すことができます。

(兵庫県/倉口晶蔵・7歳)

☆げ、わたしの努力は……。⑧



②このへんの通路を歩きまわっていると、お守りが光って防御力が上がる

オープニングが2倍の速さで見られちゃう?

オープニングを2倍の速さで見する方法です。やり方はかんたんです。(SELECT)を押しながら、ディスク1から起動します。(SELECT)を押している間は、表示が速くなります。

(大阪市/中嶋一雄・18歳)

☆エンディングも速くなるぞ。



③たしかに速くなるけれど、デモが速くなくても、あんまりうれしくない?

つぎは歴史の散歩道→

新コーナー タイトル未定

「H」悲劇 先日、アンケートハガキを出すために切手を買いに八百屋に行ったときのことである。近くの八百屋には切手やハガキ類が売られている。その八百屋のおばさんが、汚い指で切手をツトリと触つてよこしたのだ。「フーン、この切手をなめたりしたらあの汚い指をなめるみたいだしなあ、そのときとるお宝を思いついた。」そう、切手の上からつばを量り、こぼしてやればいいんだ、まわりを見まわすとすみやかに行動に移したとき、悲劇がおこった。つばを少量、切手の上へ落とすつもりが誤って大量に落とすことになったのだ。『ああ……切手はおろか、はがきまでネチネチツボのつばまみれになってしまった……』(千葉県/オベケ・7歳)

歴史の散歩道 歴史SLG

～歴史学者養成講座～ 遥かなる歴史の世界へ

なんだかNHKの夜10時の番組
みたいなタイトルだけど、それ
よりもおもしろいから大丈夫。

読者のみなさま、あけまして
おめでとう。今年も歴史の散歩
道をよろしく。

さて、みんなはお正月をいか
が過ごしているだろうか(発売
日は12月だが気にすることはない。
なんといっても1月情報号
なのだ)。初詣に行ったり、お雑煮
やおせち料理を食べたり、年賀
状を読んだり(書いたり?)。でも
実際のところ、そんな一連の
行事が終わると、お正月ってす

ることがないんだよね。店ほ
ども休みだし、テレビもワンパ
ターンの新春特番ばかり。

そこで、一年の計は元旦にあ
りというように、今年はアカデ
ミックに読書をするというのは
どうだろうか。それも歴史関係
の本なんていいかもしれない。
こたつにあたって、みかんを食
べ、お茶をすすりながら史書を
ひもとくというのなかなか粋な
ものだぞ。

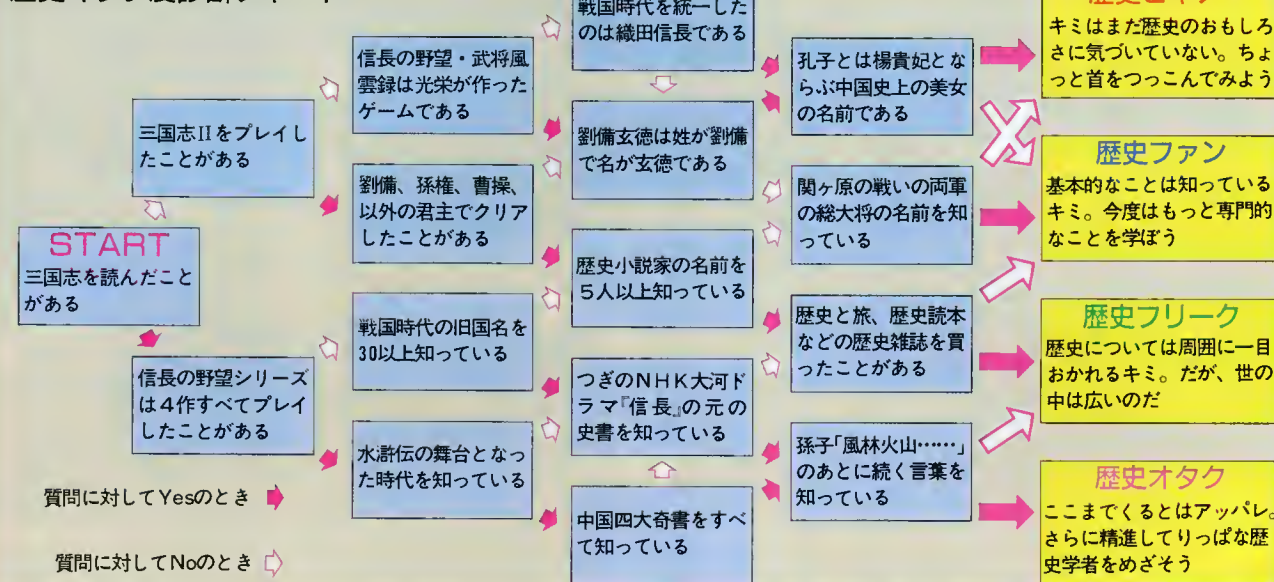
それに、今年もおそらくい
つかの歴史SLGが発売される
だろうから、その予備知識を得
るのにもってこい。なんたっ
て、歴史SLGは舞台背景とな
る歴史物語を知っていると、よ
りいっそう楽しめるもんね。

しかし、具体的になにを読ん
だらいいか迷っちゃう人もいる
かもしれない。そんな人のため
に、下に歴史の散歩道特製「歴史
オタク度診断チャート」を載せ

てみた。

やり方はとてもかんたん。質
問に順に答えていき、最終的に
たどりついたマスがキミの歴史
オタク度を示している。次ペ
ジのタイプ別おススメ書籍を
買いに、お年玉をにぎりしめて書
店へむかって走ろう。インテリ
ジェントなお正月を過ごそう/
冬休みがあげて学校がはじま
ったとき、キミはクラスの人気者
(になれるかも)。

歴史オタク度診断チャート



今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■呂布奉先と袁術公路の魅力値に
ついて(三国志II)

袁術(魅力50)は淮南で皇帝を
名乗り、自分はぜいたくな生活
をし民には重税をかけた。そのた
め民は苦しみ国中にうらみの声
がひびき、家来の兵まで袁術の
もとを離れるありさだだった。

それに対し、呂布は確かに丁
原や董卓を裏切りはした。しかし、
民をいたぶるようなことはして
いないし、陳宮や張遼などの名将
も最後まで付き従った。

それからすると、袁術の魅力は
2桁程度でいいし、呂布の魅力は
55くらいあってもいいのではない
か。

(東京都・伊東聖夫クン)

■関沢徳潤と魯粛子敬の知力に
ついて(三国志II)

赤壁の戦いに際して、曹操軍
から蔡仲と蔡和が呉に投降した。
周瑜(知力97)はこれを敵の策と見
破った上で策にはまったふりを
した。しかし、魯粛(知力96)は周
瑜の考えを見抜かず、当時呉に滞
在していた孔明(知力100)に相談
したところ、「心配いらない」と説
かれてまごついてしまう。

また、蔡仲・蔡和をあざむくた
めに周瑜が黄蓋を百叩きの刑にし
たのを、関沢(知力79)はすぐこの
計略を見抜いたが、魯粛は孔明を
「なぜ止めなかったか」となってい
しまう。さらに、黄蓋の偽りの投
降の書



◎東京都・勲太郎クン ヴィ
ヴィッドな色使いで迫力がア
ップ



◎山形県・東州高写真三世ク
ン。温かみのある色使いがア
ッパレに存在感があり秀逸



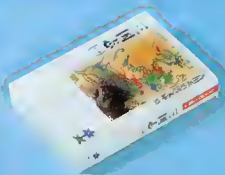
◎東京都・又・又三国志FANク
ン。常連復活。名勝負シー
ズは続くのか?

状を見て曹操(知力95)はすぐに策
を見破るが、使者の関沢は曹操を
ののしったあげく、論破して信じこ
ませてしまった。

苦肉の計を見抜き、曹操を論破し

た関沢の知力は低すぎる。あと13
くらいプラスしてもよい。しかし、周
瑜の策を見抜けなかった魯粛の知力
はせいぜい90くらいでは?

(東京都・伊東聖夫クン)

ちょっと見てみようという**歴史ビギナー**のキミは

ビギナーのキミにまず読んでほしいのが、吉川三国志こと『三国志』(講談社吉川英治歴史時代文庫・吉川英治訳・全8巻・定価各巻600円・写真)。全世界で不朽の人気を誇る中国古典『三国志演義』。当然訳本も数多くあるが、もっともポピュ

ラーなのが吉川英治本。文章が平易で読みやすく、随所に原作にはない独創的な描写を加え、文学作品としての完成度も高い。担当のファジー鈴木も、これを読んでいくと感動して歴史の道に足を踏み入れたのであった。アニメもはまったことだし、男に生まれたのなら1度は読むべき本だぞ。

戦国モノとしては、『織田信長』(講談社文庫・山岡荘八作・全5巻・定価各巻540円)あたりから入るといいだろう。

信長のつぎは大河ドラマの原作にもなった『徳川家康』(講談社文庫・山岡荘八作・全26巻・定価各巻520円)がいいかな。これでキミも歴史ファンに昇格だ。

ちょっと他人には負けたくないという**歴史フリーク**のキミは

毎月歴史雑誌を買ってしまうフリークのキミは、入があまり関心を持たない、専門的な分野にも目をむけてみよう。

たとえば、まだゲーム化はされていないものの、春秋・戦国、漢楚の戦い、五代十国など、中国に

はドラマティックな時代が数多い。そんな中国史の、神話の時代から南宋の滅亡までを描いた史書『十八史略』を小説調にして読みやすくした、『小説十八史略』(毎日新聞社μノベルズ・陳舜臣作・全12巻・定価各巻700円・写真)は上級者をめざすキミにうってつけ。

また、もっともスタンダードな兵法書であるだけでなく、人生の本質をうかがい知ることのできる名著、『孫子』(岩波文庫・金谷治訳・定価310円)は読んでおくところ後の生き方の参考になるぞ。

雑誌では、独特の視点がオモシロイ、『月刊歴史読本ワールド』(新人物往来社・定価990円)は1度のぞいてみるといい。

オモシロイから読みたいという**歴史ファン**のキミは

とりあえず吉川三国志は読んだことあるというファンのキミは、今度は他の訳本三国志も読んでみよう。というのは、三国志を3部に分けるとするなら、第1部は劉備、第2部は孔明、第3部は姜維がおもに活躍する部分になるのだ

が、吉川本では孔明の死で筆を置いているため、第3部にはまったく触られていないのだ。

おススメは『完訳三国志』(岩波文庫・小川環樹、金田純一郎訳・全8巻・定価各巻620円・写真)。原書の完訳で講釈調のため、独特のテンポと各回の意趣を凝らしたタイトルは玄人にはウレシイ。

108人の豪傑の縦横無尽の活躍が痛快の、『水滸伝』(講談社文庫・駒田信二訳・全8巻・定価各巻560円)もぜひ読んでおきたい。

そして、そろそろ歴史雑誌にも親しんでおこう。なかでも『歴史群像シリーズ①〜26』(学研・定価920〜1200円)はビジュアルが豊富で理解しやすく秀逸。

歴史の道を極めたいという**歴史オタク**のキミは

オタクともなると、本棚には、平凡社東洋文庫、教育社新書などが並び、一般の人が絶対に知らないようなことまで知っていなければならない。

そんなキミにおススメなのが、『水滸伝』の続編で、李俊を筆頭に

梁山泊の生き残りが活躍する、『水滸後伝』(平凡社東洋文庫・陳枕作、鳥居久靖訳・全3巻・定価各巻2060〜2472円・写真)。

また、史実とは裏腹に、孔明・龐統・徐庶の3大軍師の下、劉備率いる蜀軍が大活躍する、『反三国志』(講談社・周大荒作、渡辺精一訳・定価2700円)もポイントが高い。

戦国オタクには、教育社新書原書現代語訳本がマル。『甲陽軍鑑』(腰原哲朗訳・定価1030円)、『信長公記』(神山潤訳・定価1030円)あたりはおさえておきたい。『戦国人名事典』(新人物往来社・定価3800円)もぜひそろえておきたいアイテムだ。すべて読みおえたらもう、歴史学者になるっきゃない!

ま と め

今回紹介の書籍は歴史学者のタマゴ(?)ファジー鈴木が独断と偏見でセレクトしてみたが、いずれも読んで損のない本ばかりなので、機会をみてぜひ読んでみてほしい。その際、読後の感想などを送ってきてくれるととってもウレシイぞ。

話は変わるが、11月号で「史実で華雄を斬ったのは孫堅」と書いたところ、孫堅ではなく関羽では、という投書が何通かきたが、これは間違いではない。一般にいう『三国志』とは小説『三国志演義』のことであり、歴史書『三国志』とは内容が違うのである。

よし、どうせだから質問コーナーを作っちゃおうか。歴史SLGお

よ歴史そのものについての疑問点やもっと詳しく知りたい点などがあつたら、質問事項をハガキに書いて、歴史の散歩道「ちょっとおしえて」係まで投書してほしい。答えられる範囲で誌上にて紹介しよう(個人的には返事をだしかねるので、往復ハガキはバツ)。もちろん、イラストおよび「オレにもいわせろ」のほうにも今までどおりどんどん投稿してほしい。

掲載1回につき1ポイント加算され、3ポイントで今回紹介の書籍、5ポイントでゲームをプレゼントしちゃうぞ。

さて、次号から武将トーナメント「決戦! 関ヶ原」の戦いの火蓋が切っておとされる!



◎奈良県・孫武クン 木彫り民芸品みたいなタッチがオモシロイ



◎茨城県・松井賢太クン、MSXの中から出現というアイディアがマル



◎富城県・武井四郎クン。やられた! 絵も味があるし、このノリで第2弾を!

☆名前を見ずに採用したら、2枚とも伊東クンのだった。両方とも思わずうならされてしまう内容。う〜む、かなり三国志を研究していると見た。つぎもこの調子で。

イラストは今月も大挙6枚。最近では投稿者もバラエティーに富んできて混戦状態だ。そんななかから、一歩抜き出て常連の称号を手にするのははたして誰か?

作てほしいゲーム。ぼくはMSXならびにMファンを買って4年近くになりますが、MSXに関しては、ぼくの大好きなゲームや主がルーレットに入るやつ(両方ともコインゲーム)は移植されません。どこのメーカーでもいいから、あの手のゲームを作してほしいです。一人用と対戦型が選べるほうがいいと思います。(愛知県・アダムボ32号・? 感編集部にもこの手のゲームが好きなんです。それ以外の仕事の間にもハルピのバチンコ伝説をすっぴんやったりして、ようこんでます。)

読者対抗マルチプレイ 信長の野望・武将風雲録

8時間耐久マルチプレイ大会

ついにペールをぬいだ、
通称「8耐マルチ」とは
いったいなにもの

こうしてプロジェクトはスタートした

先月号、ストラテジーの最終回で予告した、読者対抗マルチプレイSLGである。今までのマルチプレイ企画といえば、編集部内の人間だけで行うのが常識。それゆえ、単なるうちわウケになりやすく、マルチプレイの本当のおもしろさを伝えるにはいたらなかった(気がする)。

加えて、SLGプレイヤーなら1度は思う、自分の戦略を駆使して、全国の手練れと戦って腕を比べてみたいという願いの声も以前からあった。

そこで、こうした時代のニーズに答え、Mファンは立ち上が

ったのであった。実をいうと、この企画は91年7月の段階からあり、はじめはごくふつうに編集部の人間でプレイする予定だった。ところが、デスクFの「ありきたりだから、読者参加にしちゃおう」の一言によって、事態は急変した。それからというもの、デスクFと担当ファジー鈴木は、開催方法について大いに悩み、幾度となく打ち合わせを繰り返した。あまりの困難さに、1度は企画そのものがボツになりかけたが、ここようやく日の目を見ることができたのだ(感動している)。



みんな楽しく(?)マルチプレイの図。対コンピュータとは違ったオモシロさがあるのだ

キミが主役だ！ 8時間耐久マルチプレイ大会

前代未聞の読者対抗マルチプレイSLG。いったい、どのような形式でおこなうのか。

もちろん、マルチプレイというからには、マシンおよび各プレイヤー同士の間でなんらかの形でコミュニケーションをしなければならぬ。はじめは、その手段として郵便・電話・パソコンなどさまざまな方法が検討されたが、最終的に、読者のみんなに大会会場に集まってもらって、直接リアルタイムにプレイすることに決定した。

なんだ、これじゃ、イベントでよくあるゲーム大会とあまり変わらないじゃないかと思うか

もしれない。しかし、今までのゲーム大会は、その場かぎりのものにすぎなかった。それに対して、出版社が主催し、その過程および結果を、雑誌の連載記事として克明に紹介するというこの企画は、なんとエポックメイキングなことだろうか(勝手に盛り上がっている)。

さて、注目の大会会場だが、今回はMファン編集部内特設ルーム(というほど大げさではないが)で行う。ということは、必然的に参加者はどうしても東京近郊在住の人にかぎられてしまうだろう。他の地域の人には誠に申し訳ないが、この企画がう

まくいけば、他地域でも同様に開催したいと思うので、今回はご了承ください。

というわけで、大々的に参加者を募集する。大会開催日時は、92年1月15日・午前8時30分～午後7時。その他詳しくは下の参加条件、次ページの応募要項を読んでふるって応募してほしい。いざ集え、若人たちよ！……とはいっても、こうして派手にアドバランをかけた

あとでも、この企画がうまくいくかどうかかわからない。なにせ初の試みであるため、参考にするものがないのだ。しかし、ただ1ついえるのは、この企画を成功させるためには、読者のみんなの協力が必要不可欠であるということ。そのため、参加するみんなには真剣な気持ちで臨んでほしい。ここはみんなで作るページなのだから、ぜひ協力して盛り上げてもらいたい。

会場はここだ！



これがウワサのMファン編集部のある建物。プレハブ建てとか、違法建築とかウワサはつきないが、生命の安全は編集部で保証する(たぶん……)

参加するための諸条件

- ・Mファンおよびシミュレーションゲームをこよなく愛する健康な男女。年齢不問。なお、武将風雲録をプレイしたことのない人でも可(その場合は編集部から1週間、ソフトの貸し出しをする)。
- ・92年1月15日(祝)午前8時30分～午後7時の10時間半の間予定がなく、Mファン編集部(東京都港区新橋4-10-7・JRおよび地下鉄新橋駅下車徒歩5分)に確実

- に来ることのできる人。往復の交通費については、基本的に自前なので、遠方の方は注意すること。
 - ・周囲に対して親和的な態度で臨める人。
 - ・この企画の成功に協力をしてくれる人。
- これらの条件を満たす人なら、誰でも参加OK。積極的に応募してほしい。応募先など詳しいことは応募要項を見るように。

それでは競技ルールの説明に入ろう

まずは、大会使用ゲームだが、迷ったあげく、光栄『信長の野望・武将風雲録』にすることにした。設定はシナリオ1・入門モード上級・8人プレイで行う。

なんだ、大会に参加できるのは8人だけじゃないかと思うかもしれない。ところがどっこい、1人の大名を2人がタッグを組んで担当してもらう。というのは、なるべく多くの読者にプレイしてほしいというのと、1人で考えるよりも作戦が立てやすいからだ。ちなみに参加者は武将風雲録をやったことのない人でもかまわない。持ってない人は選ばれた時点でMファンから武将風雲録を貸し出すので大会までに練習すればいいのだ。

そもっとも問題なのが各プレイヤーの担当大名。時間が限られているため、あまりバラバラに配置するとお互いの干渉がなくなって、マルチプレイのオモシロさが半減してしまうので、地域を関東・中部・近畿あたりに限定してセレクトしてもらおうかと考えている。

また、大名によって、初期状態にかなりの差があるので、なるべく、各プレイヤーがあまり差のない状態でスタートするようにしたい。この点については現在検討中だ。

それでは、プレイ方法の説明に移ろう。

まず、時間についてだが、午前9時より1時間の昼食兼休憩をはさんで、午後6時までの合

計8時間ぶっ続けてプレイしてもらう(これが、8時間耐久の由来)。けっこう長丁場なので、体力および精神力もポイントとなってくる。

そして特殊なルールとして、コマンドブラインド(あるプレイヤーがコマンド入力している間は、他プレイヤーは画面を見ることができない)を行う。これは、マルチプレイSLGをするときの常識。ほかがなにをやっているかわからないため、予想外の事態がおこりやすく、展開がエキサイティングになる。

そして、スピーディーにプレイを進行させるため、コマンド入力時に制限時間をもうける。各プレイヤーの持ち時間は、1国につき1分間。オーバーしたら、その時点で強制的にコマンド終了とする(予定)。

その他の通常のプレイにおいては、とくに変わるところはない。しかし、今回はマルチプレイであるので、コンピュータ相手のときのように自分の思惑どおりにことは運ばない。加えて、他プレイヤーとの外交交渉が重要になってくるだろう。同盟して共同戦線を張るとか、突然の裏切りで相手を混乱におとしいれとか、権謀術数うすまぐマルチプレイならではの作戦をぜひようすに利用したい。

そうして、8時間経過した時点でもっとも国数が多いチームが勝利チームとなる。

めでたく勝利チームに輝いた



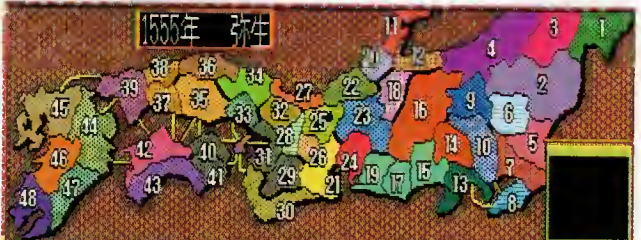
●戦いの舞台となる、シナリオ1の戦国地図。今回はある程度地域を限定するつもり

2人には、全国にその荣誉をたたえとともに、ゲームを2本ずつプレゼント。その他、参加してくれた人全員に素敵なおみやげを用意しているぞ。

というわけで、正直いってどういう展開になるかふたを開けてみないとわからないが、『8耐マルチ』大会の様子は4月情報号からお伝えしよう。

最後につけ加えると、何度もいうが、この読者対抗マルチプレイは前例のない企画である。そのため、今回とったシステム

が最良なものとはかぎらない。実際、参加者が事実上限定されてしまうという問題点もある。そこで、こういった点も考え合わせて、システムについてのアイデアを広くみんなから募集しようと思う。こうしたほうがいいのではないかという意見を、読者対抗マルチプレイ「システムで意見番」係まで送ってほしい(1月7日必着)。なお、この企画そのものについての意見・感想も待っている。みんなの協力を求む!



プレイヤー8は
何国の大名を
担当しますか
(0:NEXT)?

- | | | |
|-----|------|------|
| 1伊達 | 6宇都宮 | 11山内 |
| 2上杉 | 7結城 | 12神保 |
| 3最上 | 8里見 | 13北条 |
| 4上杉 | 9上杉 | 14武田 |
| 5佐竹 | 10上杉 | 15今川 |

●マルチプレイ開始の図。当然のことながら、担当する大名によって戦術も変わってくる

競技ルール

- 一、1大名につき、2人がタッグを組んで仲良く担当する。
- 二、あらかじめ、マップ上にプレイヤー大名の行動可能エリアを定める(地域を限定する)。プレイはすべてそのエリア内でおこなうものとし、エリア外への侵攻は認めない。
- 三、コマンド入力の制限時間は、1国につき1分間とする。
- 四、他チームのコマンド入力をのぞいてはならない。
- 五、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこととし、非常手段(刃物をちらつかせて威嚇など)に訴えてはならない。
- 六、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
- 七、いちじるしく非常識な行いをした場合、その場で失格とする。

募集要項

- ・以下の必要事項を記入した応募用紙を創意工夫してB5判の紙1枚に自作する。①3か月以内近影の3×4cm四方の自分の顔写真(またはイラスト)②氏名③住所④電話番号⑤職業⑥年令⑦性別⑧武将風雲録の有無(ない場合は貸し出しメディア、ROMおよびディスクを記入すること)⑨武将風雲録プレイ歴
- ・自分のプロフィールについてのなるべく詳しいレポート

- ・大会参加に対する、親の同意書と許可印(20歳未満のみ)
 - ・実力を存分に見せつけたデータディスク(希望者のみ)
- これらすべてを入れて、封書で応募すること。あて先は、ゲーム十字軍「8時間耐久マルチプレイ大会参加希望」係まで。しめ切りは1月5日必着。選考のすえ、16名の大会参加者を決定する。当選者には電話および封書で通知するのでドキドキして待つように。

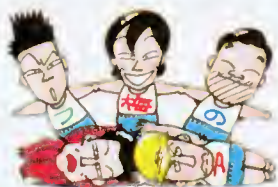
新コーナー
タイトル未定

自分の作品が載れば2冊買つ、わたしたちMファンも毎月買っています。自分の作品が載ればその月の本を2冊買つことにしています。だから、11月号はヒモを閉けていない状態のMファンを本庫の袋に入れたまま大事に保管しています。なん回か金が出てくると、1冊だけという月もありましたが、感動してくださいます。いつか1年以上まえに描いたはずの、いやはいホントに大事にとっておいてください。載っていただくと、なんとも光栄です。(余風馬、余風の三三三、18歳)

桃色図鑑(?) 十字軍トビラCG

トビラを飾った22枚

トビラがビッツ制作のCGになってどのくらいになるだろうと思ってたところだったんよ。



梅磨 トビラCGということで、このページはマロたちビッツCGチームが奪い取ったぞよ。こんど それにしても22枚があ。塵も積もれば山となるもんだなー。
ファンキーK これがオレたち

の青春だぜ/ ファイヤー// アニイ/ どれもこれも思い出があるよねー。
のぐりろ 時間がなかったのもあったも〜ん。
梅磨 そうでおじやる。もっと描きたかったけど、編集部の人

「しめきりですから」といって持っていったのもあったでおじやる。
ファンキーK オレは毎回描くたびに全力投球だったぜ/ 全員 これからもがんばって描くからよろしくぞよ。

90年

この年からCGの制作がスタートしたんだマロ。年末か正月かのなんだが慌ただしい時期に依頼され

たような気がするでおじやる。なにしろはじめてのことだったでおじやるから、描くのにつこう苦労したのを覚えているマロ。今から見るとけっこうはずかしいものもあるぞよ。最初の数か月はかな

りいいペースで進んだでおじやるが、後半はぎりぎりだったこともあったぞよ。よくおぼえていないでおじやるが、たしか編集部の人頼むのを忘れたんじゃないかと思うマロ。マロはもちろん、納

期を守る仕事しかしたことはないぞよ。ホントでおじやる。そういえば、今のCG講座みたいなものもやっておじやるな。う〜んなつかしいぞよ。マロも若かったでおじやるな。



3月号 ファンキーK
◎記念すべき第1回目の作品。げげ、Kが女の子を描いているでおじやる。



5月号 ファンキーK
◎このころからすでに、メカものならKにおまかせ♡ になってたぞよ。



10月号 梅磨
◎ピンチヒッターで急きょ描いたでおじやるが、なかなか。



6月号 梅磨
◎ショートカットの女子高校生ぞよ。



8月号 梅磨
◎マロの描いたサイバーなおっちゃんでおじやる。



7月号 梅磨
◎これは男を描けといわれてもりやり描いたような記憶があるぞよ。



4月号 W
◎たしかこれは2度ほど描き直していたと思ったぞよ。



9月号 梅磨
◎元のイラストがなかなかかわいく描けていたでおじやる。



11月号 アニイ
◎アニイ! 初登場で緊張していたでおじやる。



12月号 アニイ
◎2か月連続でアニイ! の登場でおじやる、このころマロは忙しかったぞよ。

今月のお題はまえのページの奈良の三冠王が描いた中嶋悟の「さ」でした。●さあ行くぞ 意気こんだのはいいけれど 本屋はうちから 5キロ足なんだ。さて買うぞ。しかしMファン 値上がりで 往復10キロ ひとすく走る。さすくく 発着日に行く。わたしはが、またないMファン。こはなな町(島根県)のA.M.14歳。☆うん3部作で攻めてきたか。●三冠王 IIIが出ても 買わないぜ。歌を詠む会で 獲得するぜ(金知厚、加藤昌也、14歳)●さあ会え、ターボRの新製品。せつかくして 買ったつてのに、トボホホホ……(金知厚、酒田智之、15歳)☆3月号のお題は「と」です。イラスト：服部護

91年

あ、新年のあいさつをするのを忘れたぞよ。昨年はお世話になったおじやる。今年もよろしくたの

むぞよ。というわけで年頭からいきなり昨年を振り返るぞよ。こうして見ると、女の子を描いたものは多いでおじやるがそのほかのものもたくさん描いているでおじやるな。馬に恐竜にゴブリンに

……とさまざまでおじやる。その月の元イラストの内容によって誰が描くか決めるぞよ。ちなみに女の子の描かれているCGのほとんどはマロが描いているぞよ。恐竜とか馬とかの人物以外のCGはフ

アンキーKが担当することが多いでおじやる。みんなそれぞれ、得意な分野があるというわけでおじやる。他人のテリトリーは侵さないということでおじやる。でも、ホホホ……ぞよ。(梅)

①トビラアイデア・トビラCGの元々はイラストで送ってね。②ゲームのぞき穴・ウル技情報大募集。③通り抜けできます。解けなくなったゲームのお問い合わせは、こちらまで。④マップコレクション・自分か解くのに使ったゲームのマップがあつたらお願いします。⑤オレにもいわせろ！歴史SLGの武将への不満があつたらぶつけてください。⑥歌を詠み余り・5・7・5・7・7の和歌を詠んで。⑦イラスト・最近の武将のイラストで盛り上げてます。⑧新コーナー・タイトル未定・そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-17 T.M.M.SX・FAN編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコーナーまで。



◆Kがかわいいうキャラに挑戦して描いて、ゾーでおじやる。(梅)



◆人魚のあねーさんでおじやる。(梅)



◆季節はすれのてるてるハネを描いたぞよ。(梅)



◆連続時はロゴの順で左右逆になったでおじやる。(梅)



◆恐竜の上に乗っているのはカエルだそうぞよ。うーむ。(梅)



◆Kの代表作といえるファイヤーホースでおじやる。(梅)



◆このドラゴ 対ね、は編集員のお気に入りだそうでおじやる。(梅)



◆ゴブリンなんかマロには描けないぞよ。(梅)



◆2人の顔が似ているのは……兄弟だからぞよ。(梅)



◆真面目な顔でイメージして描いたぞよ。(梅)



◆かわいくできたマロも気に入っているぞよ。(梅)



◆中国娘を描いた傑作でおじやる。(梅)

今度のサウルスランチ(5)は十字軍トビラCG特集だ!

じつにタイミングよく今発売されているサウルスランチ5には今紹介した十字軍のトビラCGが全部入っているぞよ。自分のモニターに22枚のCGが、ばんばん表示されちゃうという寸法でおじやる。グラフサウルスがなくても大丈夫だから心配しないで買ってたもれ。

ただ、今回はCGがごちゃまんと入っているおかげで、いつもの音楽データが入らなくなってしまったぞよ。とはいってもCG好きなら絶対買って損はないでおじやる。というわけで、今回の桃色図鑑はこのサウルスランチ5を3人にプレゼントするでおじやる。ハガキ

にどのCGがいちばんよかったか(90年の〇月号など)、さらにその理由とマロたちビッツへのメッセージなどを書いて、ゲーム十字軍「トビラCGファンレター」係まで送ってたもれ。当選者は発送をもってかえさせていただくでおじやる。待っているでおじやるぞ〜。



◆これがサウルスランチ5のバックグラウンド。(梅)

来月はキャルの桃色図鑑でも……

記 子 ち ゃ ん の

ラクラク記憶術

作：かしわひろし

画：あずまひろみ



「試験もゲームも
大成功」の巻です

私は今まで本当にいろんな勉強法や塾など頑張っていました。成績は伸びず「もうダメだ」という気持ちになっていました。そんな時、雑誌広告で記憶術の存在を知り、最後の力けのつもりで真剣にやり始めました。すると、下の方だった成績が真ん中くらいになったのです。その後テストのたびに上昇し、受験では不安を感じることなく志望校に合格できました。

受験の不安が消えた!



沖縄県 宮城リナさん
(真和志高校合格)



大学受験コース・
高校受験コース・もちろん
中間・期末もラクラクOK、一学期
程度の遅れは一週間で追いつける!

超スピードでラクラク暗記できる!

記憶術

自宅レッスン・カリキュラム

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて今すぐポストへ!!

●ハガキに希望のコースをお書きください。

▶講座内容は全部で3コース

- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)
- 高校受験コース

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ

☎東京(03)3317-2811

(受付)朝7時~夜9時・年中無休

東京カルチャーセンター

東京都杉並区高円寺南1-33-3

☎03-3317-2811

これが
ワタシの
秘密
です!



F
ファン

F
ファン

B
ボックス

あけましておめでとうございます。昨年もいろいろあったけど、今年もおもしろそうなのがいっぱいありそう。そこで、というわけじゃないけど今年もお年玉プレゼントがたくさん。応募待ってるよ。

VENT

AIGT電遊フェスティバル

各地で行われているイベントも、あと4か所を残すのみ。すでにAIGTの魅力をとっぷり味わった人も多いと思う。MIDIの音はきくとすばらしかったらうし、「MSXView」の自由な環境に感嘆したに違いない。もちろん新作ソフトの体験もね。

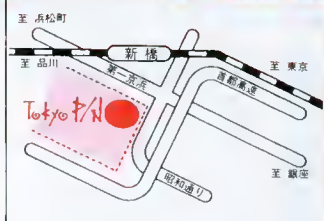
今回は特別に大阪と東京会場でのみ講習会を開催。AIGTの魅力を口で説明するより、実際にじっくり触ってほしいという配慮からだ。さらに、マニュアルなんかでは理解しにくい流れ



いちばん最初は札幌。外は寒くてもなはれず、

を体で知ってもらいたいの。MIDIといっただけで、どれくらいの人がある。聞けばびっくりするんだろ

東京会場地図(東京バーン)



うけど。そういう試みなのである。そうそう各会場では恒例のディスクパンフレットの配付(先着200名)があるのでお楽しみに。

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
仙台	デンコードー Dac仙台東口店(3F)	12月8日(日)	10:00~17:00	022-291-4744
東京	東京バーン(イベントホール)	12月14-15日(土-日)	11:00~18:00	03-3374-4636*
名古屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場)	12月22日(日)	10:10~17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)	10:00~17:00	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(03-3374-4636)へ問い合わせを。*印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京の第1日目は講習会がメインの内容となります。協賛/花王

GAME CD

オリジナルストーリー WILL ゲームCD

すこしまえにも紹介したことがあるのだけど、CDの特性を使ったゲームがまたまた発売になった。これは、選択式のゲームで、ナレーターの手指示にしたがって自分の考えるほうのトラックを選んで、ドラマを体験しようというものなのだ。

今回は良家のお嬢様で秀才委員長の栗林恵子と幼なじみの大介、正夫の3人が戦国時代にワープレちゃうという

お話。途中でタイムマシン(なんとノートタイプのパソコン)のディスクが壊れてしまい途方にくれるのだが、じつは信長が同じものを持っていたというのだ。登場人物は信長や明智のほか、信長を慕うキャラありと、少女マンガの世界そのもの。けっこうドラマチックな内容で、最後が泣かせる。

発売はポニーキャニオン(プラメージュレーベル)・2800円・発売中。



幼なじみの大介と正夫と恵子の3人は突然戦国時代にタイム・スリップするが……

BOOK

光栄の本4冊

①信長の野望・武将風雲録・武将ファイル/シブサワ・コウ編/1860円

登場人物である武将457人と千利休などの文化人が収録されている。それぞれについてのおいたちや、教養・戦闘・魅力・政治・野望の数値データも紹介されている。



武将風雲録に登場する武将の全データがわかる虎の巻

②ロイヤルブラッドハンドブック、シブサワ・コウ編/1600円

架空の島国イシュメリアを舞台にしたファンタジー・シミュレーションの「ロイヤルブラッド」。それに登場する人物の人物像、攻撃方法などの記事が満載。MSX版はもうすぐ発売。



MSX版では近日発売予定の「ロイヤルブラッド」その攻略本

③楠木正成異形の逆襲/火坂雅志著/1500円

もしも神風が吹かず、モンゴルの騎馬軍団が日本に上陸していたら……を小説にした本。日本を舞台にした楠木軍団との闘いが見物。

④聖徳太子の叛乱/豊田有恒著/1500円

仏教の導入が阻止され、聖徳太子が仏教徒を率いてレジスタンスを起こしたら……を小説にした本。



もしも神風が吹かず、騎馬軍団が日本に上陸したら、を小説化



もしも聖徳太子が仏教導入のため反乱を起したら、を小説化



子どもハガキ相談室

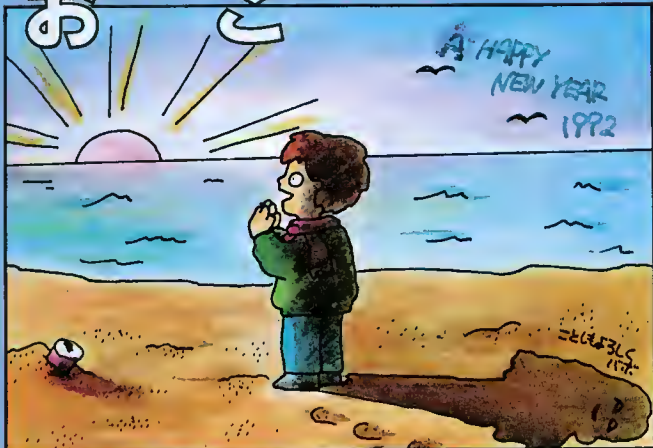
山梨県甲府市の篠崎洋くん・14歳からの相談です。●FMバックの買い方をもう一度教えてください。↓10月情報号の通信販売の話から必要な点だけを紹介します。その際の料金は1本8034円(税込)送料(送料1本あたり)とさせていただきます。配達料金は①北海道・九州・沖縄・8200円②四国・中国・三重と滋賀をのぞく近畿・青森・秋田・岩手・6700円③東京/4100円④それ以外5100円です。問い合わせは031334314794まで



アンケートハガキより

●お母さん/Mファンとの出会いは4年まえ。お母さんが買ってきて、なんだこんな本だったけど読んでるとおもしろくてはじめて打ったゲームは「ビーヨーン」。何週間もかけて完成したときは感動しました。その次はお母さんに「フィーメールワールド」(1988年12月号)を打ってもらいました。テープはロードに、2、3分かかるけどディスクは長くて2、3秒なので便利になったね。(東京・松尾充洋)⇒プログラムも打てるお母さんとは立派。(り)

おはなしこんにちわっ



ア・ハッピーバースデーニューイヤーバレンタインあけましてお正月だぞおめでとうメリークリスマス。

4年もこんなことをやっているぞ。菅原からのハガキは来なくなったが奈良の三冠王からは相変わらず300通くらい来ている。このままではMファンが廃刊になるまで来そうな勢いではないか。しかし廃刊の日がそんなに遠くないかもしれないとするとキミとのつきあいもそれまでだ。あ、こんなことを書くから編集長に冷たくされる私だ。

●編集部でいらないものをゆずってください。ゴミ、バボ、引田くん以外ならなんでもいいです。(福岡・山内美和)では編集長はいかがだ。そしてまた嫌われる私だ。

●ジャンケンの掛け声も地方によって違う。東京では「グーバージャス」、大阪では「グッパでホイ」か「グーバージャッサンホイ」、名古屋では「グンとーパ」、千葉では「グーバツ」、沖縄では「グーとパーで分かれましょ」というらしい。奥深い。(福岡・李香蘭)

そんな話は聞いたことがないが、北海道ではむかし「ジャンケンジャジャポッポウまのクソ」というのがあった。*突然出てきて恐縮だが、北九州では、「ジャンケンアメリカヨーロッパ」というのと「ジャンケンドッコイショ」とい

う2派があった。(山)

●隣の家の庭の柿の木に、ムクドリやヒヨドリが集まってくる。台風でじつは全滅から思いましたが、そのときはまだうれてなかったで助かりました。毎日木をながめるのが楽しいです。(青森・大崎めぐみ)

きれいなお手紙です。柿といえば、この季節のサザエでは、かならず、かつおが柿を盗んでじいさんにどなられるが、あのじいさんと中島くんのじいさんと野球のボールでガラスを割ってどなってくるじいさんと近所のじいさんの区別がつかないぞ。ところで大崎は弘前の高校生だな。先日、中三デパートでカレーを食べたらまずかったぞ。

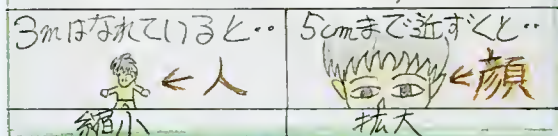
●「御かどテレビ」が終わった後、どこへ姿をくらましたか心配だった大木凡人だが、「アジア台風ショー」でシンガポールから生中継ということで安心しました。(千葉・おれは青学だ)

わざとらしい衛星っぽい画像で、観客も現地の人々の顔はしているが、私が思うにあれはフジテレビのスタジオに違いなし。あのくらの数の外人は、都内ですぐ集められるハズだ。毎回、客が同一じゃないかチェックしているのだからみな同じ顔で違いがわからない。

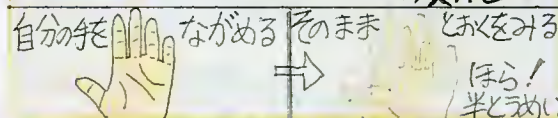
●台風19号で停電になった。電気のありがたさをあらためて知った。(広島・

新発見! (by FRIEVE) 自然界の特殊機能

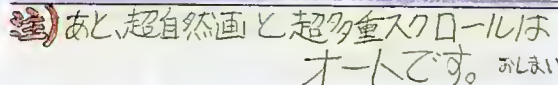
そのいち ダイミク拡大縮小機能
やり方 - 高速で 人に顔を近づけたり遠ざけたりする。(けにわい)



その二 これはすごい 半とうめい 機能。
自分の手をながめる そのまま とくをみる



そのさん フェードインフェードアウト機能
まがたをゆくり開いたり閉じたり



送) あと、超自然画と超多重スクロールはオートです。おしい

大羽孝典

台風とは関係なく、うちも電気はよくとまる(とめられる)。東京電力の情のなさを知ることができるぞ。

●おはこんに何回も載ったので弟に尊敬の目で見られてます。バボさんに感謝 / どこでもドアがほしいと思っています私です。(埼玉・野辺友子)

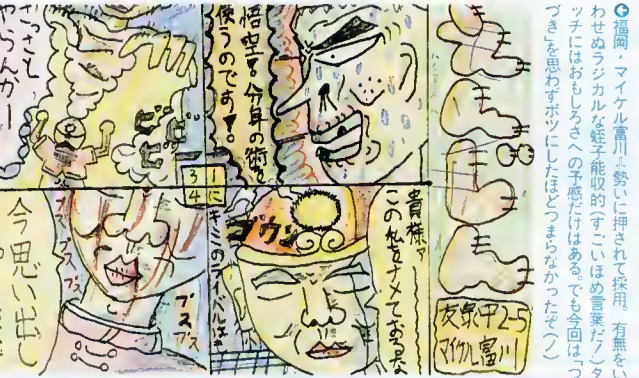
野辺はなんと宮沢りえポーズの自筆のはだか(どーもヌードということばの響きにおとなのイヤらしさを感じるのて)をかいてきたがアンケートハガキを2枚使っている。弟から取り上げたな。今年も弟を泣かせている野辺だ。●僕のおじいちゃんの頭にミステリー

サークルができたスヌーピー電報が送られてきた。(宮城・三上塚也)

「私は宇宙人にあたたまを手術された」とほざいていたミッキー・カーチスはその後元気だろうか。思うに、眠っているあいだにひっかいたのだろう。私もよく目覚めると血を流していることがある。

●会社の男子用トイレの窓から下水坑を見ると「もくすガニ」という沢ガニを見ることができる。(神奈川・長谷部栄一)

がんばれ沢ガニ。そんなものを発見したあなたにテレカをさしあげよう。(バ)



GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

いつの間にか新年が明けてしまったらしい。今月も、2ページに押しくらまんじゅう状態でお送りするGM&V。今年1年を占うに十分なタイトルがそろった。今年もよろしく！ 評：高田陽

12/15 ストリートファイターII ・爆外乱闘編

このゲームのビデオは91年の7月にも発売されたので、どうしてまたと不思議に思うかもしれない。しかし、両者は似て非なる存在。前作が、ゲームのクリアに重点をおいていたのに対し、今回はキャラクターの繰り出す華麗な技を見せるということに重点がおかれているのだ。マニアにはうれしい1本！

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	ビデオ
品番	PCVP-10718
価格	6800円(税込)
備考	60分カラーHi-Fiステレオ



12/21 アリス・ベストキャラクターズ

アリスソフトの美少女キャラを集めたビデオがリリースされる。収録は、MSX版の発売が目前に迫る「闘神都市」を始め、「ランス2&3&4外伝」「SDらんす」「D. P. S.」「D. P. S. S G.」「D. P. S. SG Set2」「あぶないてんぐ伝説」と全部で9作品。

メーカー	NECアベニュー	
媒体	ビデオ	LD
品番	NAWL-10005	NALL-10007
価格	3000円(税込)	3000円(税込)
備考	コマ送りで見える過激グラフィックや原画収録	



12/21 美少女ソフト・オリジナルカタログVol.3

このシリーズも本数を重ねて3作目。今回は、最新美少女ソフトを一挙37タイトルも収録した。アリスソフトの「闘神都市」や、ウェンティマガジンの「ピンクソックス1〜5」、エルフの「フォクシー2」などがおなじみかな。声優さん3人が演じる美少女たちが進行役を務める。

メーカー	ポリスター	
媒体	ビデオ	LD
品番	PSVX-1018	PSLX-1018
価格	各3800円(税込)	
備考	30分カラーHi-Fiステレオ	



12/21 麻雀バトルスクランブル はじめまして

90年に発売された「スーパーリアル麻雀」のオリジナル・アニメ2作品をLDに一挙収録。タイトルの前者は、麻雀好きの独裁者が支配する異世界でミキ、カスミ、ショウコが活躍するSFアニメ。後者は3人のプライベート・タイムを紹介するイメージ・アニメ。

メーカー	ポリスター
媒体	LD
品番	PSLX-1010
価格	4800円(税込)
備考	書き下ろしSD 4コマまんが



11/21 パーフェクト・コレクション ・ソーサリアンVOL.3

ついに話題のパーフェクト・コレクション「ソーサリアン」の完結編VOL.3がリリースされた。今回も2枚組で、ディスク1が「スペシャル・アレンジ」、ディスク2が「ボーカル」「ニューエイジ」「スーパーアレンジ」「スーパーメガミックス」という内容になっている。この作品できわだっているのは「メデューサの首〜森〜」という曲。明らかにほかとは異質なメロディが作り出す、美しくも妖しげな音の空間……。ニューエイジへのアレンジが見事に成功している。厚見玲衣氏によるスーパーアレンジもGood。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1039〜40
価格	3800円(税込)
備考	2枚組/初回のみビクター・ディスク

11/21 パーフェクト・セレクション ・グラティウス

横スクロール・シューティングのビッグ・ネーム、「グラティウス」の新譜が発売された。パーフェクトセレクションなので、今回もNAZ Oプロジェクトによる演奏。NAZ Oプロジェクトは、矩形波倶楽部のギタリスト、なぞなぞ鈴木氏を中心に結成されたレコーディング・ユニットだ。やはり、コナミお得意のフュージョンをベースにしたサウンドを展開。バイオリンの音色をメロディにすえた曲で強く感じたが、主旋律と副旋律のバランスが非常によいのに驚かされた。このアルバムは文句のつけようがない。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1048
価格	3000円(税込)
備考	

12/1 桃太郎電撃II・古典的名盤

ハドソンの超人気ソフト「桃太郎」シリーズの作品を、格調高くオーケストラ・サウンドにアレンジ。演奏はN響団友オーケストラと豪華で、仕上がりもかなり本格的だ。収録作品は「桃太郎電鉄」「桃太郎伝説」など。シリーズの音楽担当がサザンオールスターズのベーシスト、関口和之氏なのは有名な話。個人的に桃鉄に思い入れがあるものだから、どうしてもそちらの曲に耳が行ってしまうが、やはり「さよならウニとん屋」のメロディは泣かせる。桃鉄フリークよ、この曲でいっしょに涙を流そう。



メーカー	ファンハウス
媒体	CD
品番	FHCF-1164
価格	3000円(税込)
備考	

12/5 プロビンシャルイズムYs

もはや音楽の1ジャンルとして確固たる地位についたハウス・サウンド。GMの世界にも早い時期に進出し、ここ数年、このGM&Vでもハウスという語が出すっぱりの状態。まさに「旬のジャンル」なわけだが、まるまる1枚このハウスという「イース」のニュー・アルバムがリリースされた。ノリもビートもテンポも、まさしくハウスのそれで、原曲は聴きなれたイースの曲。熱烈イース・ファンの賛否は、きっとまっとうだろう。しかし、クオリティはかなりのもの。冷静に聞ければ、気に入るはず。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1051
価格	3000円(税込)
備考	

12/5 悪魔城ドラキュラ・ベスト2

コナミ・アクションの代名詞的存在、「ドラキュラ」シリーズのアルバムが発売された。ディスク1には、スーパーファミコン版「悪魔城ドラキュラ」、ディスク2にはゲームボーイ版「ドラキュラ伝説II」と、いずれもオリジナル・サントラ完全収録。とにかくすごいのがディスク1。これほどスーパーファミコンの音源を使いこなせることはすばらしい。もちろん、エフェクタも手伝っているだろうが、それにしてもすごい一語。私の大好きな「Bloody Tears」も最高に上品な仕上がり！



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7056〜7
価格	3300円(税込)
備考	2枚組

12/15 メガ・セレクションII S. S. T. BAND

ついにファンが待ち望んでいた、S. S. T. BANDのベスト盤IIがリリースされる。もちろん、今回は100%アレンジ・バージョン。これに再収録されたのは、「スーパーハンクオン」の「スプリンター」や、ライブ・ディスクの「ワードリフト・メドレー」など日曲。気になる新録音は、最近のライブでいちばん人気の高い「ボナンザブラザース」と「ターボアウトラン・メドレー」の2曲に決まった。ボナンザは、ジャズ風でもありロックンロール風でもあるにぎやかなサウンドで、録音スタジオ内のふんいき。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	メンバー書下しイラスト 2枚入りカレンダー付

12/15 デスブレイド/データイースト

格闘アクション・ブームのなか、「ストリートファイターII」に優るとも劣らない人気を誇っているのが、この「デスブレイド」。話題のさなかに早速G. S. M. 1500シリーズ化の運びとなった。オリジナル・サウンドを音声合成入りで完全収録。全体的に金属的な音が目立ち、アップ・ビートで低音の効いたサウンド。ハードな曲調が圧倒的だ。驚きなのは、オリジナルとは思えないほどパワフルな音質。アーケードの筐体は、もう「弾けないシンセサイザ」と呼んでもいいのではないかな。そう感じさせる1枚だ。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズカラー ラステッカー付

12/16 ファミコンジャンプ・最強の7人

『少年ジャンプ』のヒーローが、ゲームの世界に飛びこんだ。そんな感じのソフト「ファミコン・ジャンプ」のGMを、作曲家の門倉聡氏みずからシンセサイザにてアレンジをほどこした。作曲家自身のアレンジには、じつは相当のメリットがある。これは、ファミコンみたいに音源的に制約の多い場合はなおさらのこと。門倉氏も、オリジナル制作時に生じたジレンマを、このアルバムで思う存分解消してみたい。曲の多彩さもあることながら、気合みたいなものに圧倒された。



メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4018
価格	2800円(税込)
備考	オリジナル・キャラクター・イラスト・82年 クリスマス・特別版の別巻付

12/16 SDガンダム外伝 ・ナイトガンダム物語

子供たちの間でいま、キョーレツな人気を得ている「SDガンダム」シリーズの第2弾アルバム。今回は、ファミコン版「SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語」と、その続編にあたる「〜光の騎士」の2作品のカップリング盤で、全14曲オール・シンセサイザ・アレンジでおくる。心地よいテンポと、明るくバラエティ豊かなアレンジはイヤミがなく、お子様はもとより大人の鑑賞にも十分耐えうるサウンド。オール・シンセという感じは薄いが、ドラムは生のほうがよかったか。



メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4019
価格	2800円(税込)
備考	キャラクター・イラスト・全14曲のブックレット(CD) 2枚入り(全2枚)・オリジナル・ラステッカー付

12/16 女神転生I,II

ちょっと懐かしめのゲームがアルバム化される。ナムコの「デジタルデビル物語・女神転生I&II」(ゲーム発売はIが'87年9月、IIが'90年4月)だ。両者のカップリングで、オリジナル&アレンジ・ディスクの2枚組となっている。アレンジャーは、GMアレンジの第一人者ともいえる人物、米光亮氏。演奏は、Project SATANが担当している。アレンジのジャンルは多彩。音の構築も緻密で魅了された。オリジナル・サウンドもじょうずにエフェクトがかけられ、よい仕上がりがだった。



メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-40029~30
価格	3900円(税込)
備考	2枚組・書きおろし100ページ カラー・ブックレット付

12/21 Falcom SPECIAL BOX'92

すでに年末の風物詩となった「ファルコム・スペシャルBOX」が今年も登場。ディスク1はボーカル・バージョン。TBS系ドラマ「次男、次女、1人っ子物語」の主題歌がヒット中の今井優子さんが歌う「フィールド」が最注目曲。ディスク2は、ドラスレーから6曲をピックアップして送るスーパーアレンジ・バージョン。ディスク3は、シンセサイザのみで奏でられる壮大なシンフォニック・アレンジ、「交響詩WANDERERS FROM Ys」。試聴は間に合わなかったが、期待の持てる作品だ。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-9009~11
価格	7000円(税込)
備考	3枚組/ミニ・タペスト トリートメントカレンダー付

12/21 コナミ・オールスターズ 千両箱平成4年版

上のスペシャルBOXと年末企画CDの双璧をなす「コナミ千両箱」も、もちろんリリースされる。ディスク1は、「コナミ矩形波倶楽部ライブin東京」。'91年10月26日に東京で行われたライブ録音盤で、話題の新作「ゼクセス」をふくむ全12曲収録。ディスク2は、矩形波倶楽部による新曲人気6ゲームのアレンジでまとめた「ARRANGE」。ディスク3は、「コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1986~1987」。「沙羅曼蛇」「魂斗羅」をふくむ、タイトルの年代作品17タイトルを収録。初回特典も豪華!



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1053~55
価格	6300円(税込)
備考	3枚組/カレンダー・ミニブック カラー・ブックレット付

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<1月21日>……●メタルブラックノ
TA I TO⇒10月のAMショーで、ひと
とき注目目をあびていた横スクロ
ル・シューティングのアルバム。曲は
ZUNTAT AMENバーによる作曲。
オリジナル完全収録のリミックス・バ
ージョン。ビジュアルもスゴイのでビ
デオ化も期待できる? CD1500円。

●ストリート・ファイターII〜場外乱
闘編⇒先に発売されたビデオのLD
焼き直し版。魅力にマニアックに迫
った作品。60分CLVカラーモノラルデ
ジタル・サウンド5800円。

★ポリスター

<1月25日>……●マージャンクエ
スト(ビデオ&LD)⇒麻雀アーケード
の人気シリーズのビデオ化。3800円。

<2月25日>……●クミコ/シル
/舞子のアワールド⇒アリスソフト
の美少女キャラ、クミコ、シル、舞
子3人の、歌あり、ドラマありのイメ
ージ・アルバム。2800円。

<4月25日>……●(仮)スーパーリアル
麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、
ユウによるドラマと歌でつづるイメ
ージ・アルバム。CD2800円。

★ポリドール

<12月12日>……●パブルガム・クラ
ッシュ(ビデオ)⇒ナグザットから発売
のPCエンジン版アドベンチャーの原
作OVA。VHSとLD(CLV方式)
同時発売。両者とも45分9400円。

★東芝EMI

<12月28日>……●(仮)サイキック・

ディテクティブ・シリーズ・ベストノ
データウエスト⇒FM TOWNSの
人気シリーズ5作品を一挙収録。代表
曲5曲をセレクトし、アレンジ。オリ
ジナルも人気曲をチョイスして収録。
CD2500円。●BURA I〜八玉の勇
士伝説⇒リバーヒルのPCエンジ
ン・CD-RDM版ゲームのアルバ
ム化。代表曲を10数曲オリジナルで収
録し、同じ曲のアレンジを同時収録。
アレンジャーは作曲家でもある今給黎
博美氏。CD2500円。

<1月7日>……●サンダースブリッ
ツ⇒東芝EMI自身制作するスーパ
ーファミコンのソフトをCD化。CD
2500円。

★キングレコード

<1月21日>……●アルティメット・
コレクション「ゼクセス」⇒コナミの
新作アーケード・シューティングの攻
略ビデオ。詳細未定。●アルティメッ
ト・コレクション「出たな!!ツインビ
ー」⇒コナミの人気アーケード・シュー
ティングの攻略ビデオ。詳細未定。

★アルファ

<1月21日>……●高橋名人の大冒険
島⇒古代祐三氏が音楽担当のゲーム。
オリジナル完全収録・未発表曲収録。
予価2000円。詳細未定。

★光栄

<12月21日>……●三国志III⇒人気歴
史シミュレーションのフル・アレン
ジ・アルバム。詳細未定。●真・信長
伝説⇒ゲーム中の歴史に基づく構成で
おくる音楽集。詳細未定。

<発売日未定>……●太閤立志伝⇒秀
吉の生涯を描くゲームのアルバム化。



アンケート
ハガキより

●心配/今まで使っていたFS4700Fのプリンタ部分がこわれて修理に出したら、2万以上するといわれAISTを買ってしまった。FS4700Fは息子(小1)に取られているのだが、AISTのグラフィックツールをかせといわれ、しぶしぶ使わせている。本体そのものを取られやしないかと心配している今日このごろです。(大阪・後藤雅仁)⇒きっと息子さんもお父さんがすみやかにこさないのではと「心配」している今日このごろでしょう。(バ)

第5回

MSX FAN

プログラムコンテスト

読者審査結果発表

Mファン大賞は芦田浩一『**HIQUIRE**』
(賞金20万円) 千葉県・専門学校1年^(OCT 1772)

グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門^(各賞賞金 5万円)も獲得!

プログラミング賞^(賞金 5万円)

『**激走BATTLE**』

兵庫県・高校3年 前田晃宏^(米屋のチャチャチャ)

アイデア賞^(賞金 5万円)

『**体操人類マツトマン**』

富山県・高専3年 尾花健一

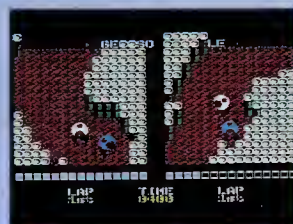


●グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門5位。Mファン大賞、アイデア賞、プログラミング賞も獲得。

審査結果一覧表

No.	さくしんめい	GP	SO	PR	EX	ID	+α	TOTAL
1	ウラビョウシ	1401	986	1239	1087	1399	340	6452
2	スバルタ キョウシ M	916	901	1020	571	1497	355	5260
3	エキサイトンク アタック	1392	1405	1388	1612	1298	662	7757: 25
4	SILVER SNAIL	1424	1471	1467	1415	1179	734	7690: 43
5	GREY COLLEAGUE	1498	1160	1517	1590	1587	912	8264: 73
6	13ヨウカン ノ カハ	1192	964	1199	1091	1167	239	5852
7	メダマ マキタ!!	1758	1159	1281	1253	1545	487	7483: 12
8	SUNDIVE	1062	1024	1206	1143	1086	238	5759
9	キョウカ"エリ" ダイヤクセン!	936	1054	1215	1215	1240	350	6010
10	カハ"ウチ" ヒョンホン	1060	958	1240	1157	1166	317	5898
11	ネコ、サカ"シテヨク"	1413	1191	1198	1374	1377	395	6948
12	Marchen	1716	1261	1311	1191	1309	523	7311
13	THE TOWER OF ANGEL	1319	1279	1327	1416	1569	580	7490: 16
14	タイヨウ"ンルイ" マツトマン	1275	1199	1363	1450	1625	754	7666: 40
15	HIQUIRE	1811	1511	1458	1723	1499	1005	9007: 111
16	ケ"キョウ" BATTLE	1488	1170	1593	1656	1386	900	8193: 57

●左からグラフィック(GP)、サウンド(SO)、プログラミング(PR)、エキサイト(EX)、アイデア(ID)、+α、総合得点(TOTAL)の順に数字が並んでいる。また、総合点の(コロン)で区切られた右側の数字は、Mファン大賞への推薦数ベスト8。



●グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門5位。Mファン大賞、アイデア賞、プログラミング賞も獲得。



●グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門5位。Mファン大賞、アイデア賞、プログラミング賞も獲得。

「弟と仲良か悪くかはわからないが、エキサイトしたぜ」 沖縄県・東江輝寿(16歳)クンが『HIQUIRE』を推した理由

みんなで審査したプロコン。その一たいほーだい

これがボクの夢だった

「うーん体形はちょっとやせ型で身長172センチくらい。髪をつんつんに立てている」という朝倉猛クン(福井・17歳)。なぜ、『HIQUIRE』を大賞に推薦したのか、その理由。

「プレイする前は、なんだいつものパズルゲームかと思っていたのですがじつはスコイアクションゲームだったので驚きました。とくに驚いたのが前に自分で作ってみたいゲームに似ていたこと。しかしボクの作ったものはBASICなのでごく動きが遅くなってしまい、アイテムもファイヤーとサンダーだけでした。その後のいろいろと手を加えてみたが結局ものにならなかった。頭の中でもっと良いものができているのですがどうしてもボクにはそれを作ることができない。ところが、それとほとんど同じものが『HIQUIRE』だったので。スコイの一言」

●審査してくれた404人の審査員へありがとう。3人のコメントーターのコメントを散りばめて、キミたちの、作者以上にその作品のすばらしさ、おもしろさを語った言葉を載せていきます。

- ・めっちゃくちゃおもしろい。いろいろな戦法をかけたって「よし、いける／、なに〜、そんな〜」と叫べるし、最高だぜ(新潟／渡辺友朗・13歳)
- ・友だちとやって敗れると「くそっ、もう1回」という感じがいちばんした(北海道／柳沢和浩・14歳)
- ・MSXを持ってない友だちもおもしろい楽しんでもくれた(神奈川／青木弘充・16歳)
- ・「1人で遊ぶもの」と称されるパソコンを少しでも多人数でできる対戦型によって少しでもイメージアップをねらうべき(兵庫／山岡洋二郎・16歳)

●『HIQUIRE』に対する賞賛はつきない。もし、大賞をのがしていれば「対COMがあれば」というのがいいわけになったかもしれないが、それすらも問題にされなかった。

- ・グレイコリアーグが横切っていくデモがすばらしい(愛知／山村達・16歳)
- ・ミサイルが上手に撃てるようになったときの感動がいまでも忘れられないから(愛知／森川裕章・14歳)
- ・新しいゲームへの可能性、作者のSCOREN1へのこだわりなどから(茨城／浅居新吾・16歳)
- ・敵の追尾からぎりぎり逃げる緊張感がなんともいえない(大阪／藤田幸弘・15歳)
- ・群がるザコをかわすときのガンダムの快感(福島／筒井俊規・17歳)
- ・こんなゲームが出ないかな?と思っていたら出た(静岡／古瀬直弥・15歳)
- ・星のスクロールがスムーズで美しい(新潟／水野裕之・14歳)
- ・戦艦を沈めたあの感動。やめられへんなあ〜(岡山／岡田孝雄・17歳)

●惜しくも総合第2位の『GREY COLLEAGUE』。なにも受賞することができなかった。しかし、みんなに「感動」を与えてくれたすばらしい作品だった。ありがとう。

言葉の演出

「『GREY〜』は技術面や操作感覚が特筆すべきものであるのはもちろんだが、ここではもう1つの魅力「言葉の演出」について触れてみたい。たとえば、このゲームは俗にいう残機のことを「ダメージ」と表現している。他にも最終面を「ファイナルミッション」と表示する。細かいことだが、こういうところがじつにいい。シューティングとよくと難易度や攻略法ばかりを話題にし、面クリアを至上の喜びとし、その他のことには目もくれないという人が多い。どんなゲームでも雰囲気を感じとる努力をぜひ行ってほしい」

以上のコメントはティル・ナ・ノグをこよなく愛する、ゲームおたく、榊原繁彦クン(愛知・18歳)のもの。彼が『HIQUIRE』を選ばなかったのは「2人いなければ遊べないゲームをあまり高く評価したくない」からだ。

- ・いちばんハマった。頭突きが決まったときなんてスグー快感(宮城／浅野慎一・14歳)
- ・これこそ投稿ゲームって感じがするから(愛媛／藤田信一・16歳)
- ・最初やると、わけがわからず終わってしまい0点。しかし「example play」を見たあとはこのプレイを抜いてやるという意気込みがわいて、もえた(埼玉／黒田真秀・15歳)
- ・うまくなる喜びを味わえる。スムーズな動き(北海道／岡田英樹・18歳)

ゲームはアイデアが命

審査項目のエキサイト、アイデア、プラスαが他の項目より重要だと考えるKクン(埼玉・15歳)のコメント。

「大賞の『HIQUIRE』はとても楽しいゲームだと思います。グラフィックや音楽など、とてもよかった。けれども何回か遊んでみると、だんだんワンパターン(だいたい速攻で倒そうとしてファイヤーを連射するようになった)になり、しばらくして飽きてしまいました。それに比べて「体操人類マッドマン」はグラフィックも音楽も貧弱な気がしますが、なぜか飽きませんでした。ファンダムでは、グラフィックや音楽では市販のゲームに、かなわないと思います。けれども、アイデアなら負けません」

彼は市販ゲームでは絶対に出てこないような「マッドマン」のアイデアに、心惹かれたわけだ。

- ・ゲームの新しい可能性を追求している点や、新しいおもしろさが見事に成立している(富山／荒井守雄・15歳)
- 人によって好き嫌いが出そうなゲームである。このゲームのよさがわからないヤツはほんとにばい。そんな感じがする「マッドマン」だった。
- ・対戦は対コンピュータか2Pという概念を打ち破って自分とレースをするというのがすばらしい。もえた(兵庫／西村善行・17歳)
- ・滑らかな動きと、作者とバトルできるのがよい(和歌山・久保田知也・15歳)

るのがよい(和歌山・久保田知也・15歳)

●『VS MEMORY』という機能はPC88やX68000でも見たことがない。ゲームはハード(機種)によるのではなく、ソフト(プログラム)だということを教えてくれたのが『激走BATTLE』だった。ほかにこんな声があった。

- ・学校の部屋に持っていき部外者を合わせ8人で悩んだ。6面と23面の難しさに感動した(岡山／小林功・18歳＝「裏止」を大賞に推薦)
- ・あの言葉、ブザー、ジョイスティックの使い方。MSXの内蔵時計をきちんと合わせてしまった。2年後、役立っだろう!?(神奈川／中村康之・16歳＝「スパルタ教師M」を大賞に推薦)
- ・戦闘や宿屋などですばやくBGMが変わって快適に遊べる。ユーザーフレンドリーなところがとてもよかった(兵庫／神田欣也・17歳＝「SILVER SNAIL」を大賞に推薦)
- ・身近なところから取り入れたアイデアがよく、とてもエキサイトした(広島／藤谷明彦・13歳＝「目玉焼きだ!!」を大賞に推薦)
- ・超短プログラムの中にゲームの真髓を見た(静岡／杉山夏樹・16歳＝「ちゅうがえり大作戦」を大賞に推薦)
- ・中学のときに卓球部であり、このゲームは慣れるまで大変なところが実際の壁打ちと同じなので(愛知／鈴木吉典・17歳＝「壁打ちピンポン」を大賞に推薦)
- ・操作が単純で家族みんなで楽しめるゲームだから(埼玉／岡崎恒・16歳＝「猫、さがせよう」を大賞に推薦)
- ・ラスト9からのカウントダウンのときの緊張感。あと1秒、あと1歩というところで無情にもガガガーンとくすれてくる。もう最高(埼玉／細田政之・16歳＝「THE TOWER OF ANGEL」を大賞に推薦)

ちえ熱の読者審査レポート

■編集部予想(9月24日)

Mファン大賞は『GREY COLLEAGUE』(デスクとMORO推薦)だ。それじゃなかったら『体操人類マッドマン』(ちえ熱推薦)か、『激走BATTLE』か、それとも『SILVER SNAIL』か、というのが編集部の方の予想で、『HIQUIRE』はまったくのダークホース。編集部

部で受けたことは受けたが、なし対戦オンリーなので……。

■途中結果(10月19日)

11月情報号が発売されてから10日経った。毎日20通以上審査用紙が送られてくる。その途中結果を見ると、トップは意外にも『HIQUIRE』。だが、その差を徐々に『GREY〜』と『激走BATTLE』

が追いついてくる。

■応募締め切り日(10月31日)

休み明けの11月5日までに404人の審査用紙が集まり、Mファン大賞に『HIQUIRE』が輝く。同時に各部門賞も決まった。

■審査結果発表

コンテストはこれで終わりだ。応募が404通もくるなんて夢にも思わなかった。みんなの「審査を終えて、感想をひとこと」は「いい企画だ」「遊びすぎて勉強ができた

かった」「緊張した」「国勢調査をやっているようだった」などなど……。いちばん、笑ったのが、「これでやっとソーサリアンができます」だった。そして、

■TO THE FUTURE

「来年(第6回プログラムコンテスト)はわたしも審査される側に立ちたい」と宣言してきたキミの作品を待つ!

ただし、来年、なにが起こるかはまだまだわからない。

☆プロコン特別参加賞当選者、読者審査プレゼント当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

なお、テレホンカード(オリジナルグッズ)は現在製作中です。発送が多少遅れると思いますが、お待ちください。

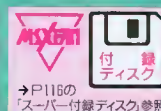
ファンダム

あけましておめでとう。なんて、平気でいつているやつはそうとう調子がいい。だって世間はまだ11月、ジングルベルの音さえ響いてこない。しかし、ここだけの話だが今月中に福は内しなくちゃ。

●黄金狂	34/48
●アシカの修業3	35/49
●PRO SPORT	35/51
●KICK/KICK/KICK/	36/52
●ないんす	36/55
●8HANDS	37/53
●DRIVE GAME2	37/56
●Warrior	38/57

●BLACK ROAD	38/60
●CARD BATTLE	39/61
●ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	40/64
●S-FIGHTER	41/66
●ファンダムスクラム=第16回季間奨励賞発表+選考会レポート+あしたは晴れだ!	44
●スーパービギナーズ講座	46

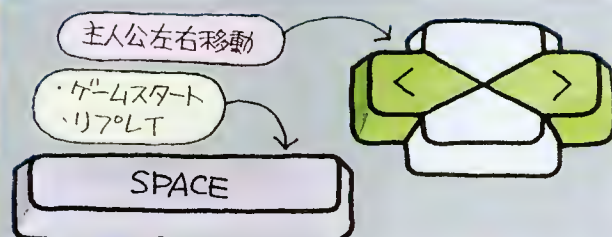
※●マークがプログラムです。



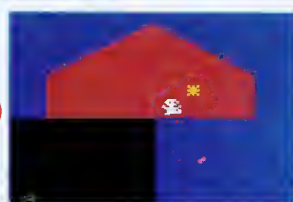
見た人も見てない人も楽しめます 黄金狂

画2面 MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu~

▶解説は48ページ



●金塊が崖の下からフワフワと漂ってきた。これだけでさうとう不気味だけど



●なんと床をすりぬけさえる。そんなことかまわずチョウチョ取りの要領でエッ



●わわっ、重心が右に移ったので山小屋がグラグラと傾いてしまった



●左端まで来て、一生懸命山小屋をもとにもどす

ショートプログラムの王Nu~さんが、喜劇王チャーリー・チャップリンの『黄金狂時代』の有名な山小屋のシーンをヒントにして作ったバランスゲーム。

プログラムを1画面に収めるのをやめ、そのかわり、見た目にはわかりやすいプログラムを心掛けたそう。ディスク付きM

ファン時代における新しいファンダムの模索する方向をいちはやく感じとったのだろうか。

で、ゲームは、山小屋、プレイヤー、金塊が表示されてからスペースキーを押してスタート。カーソルキーの左右でプレイヤーを操作して、フワフワ浮いている物理的に理不尽な金塊を取

って、左端に持ってくる。

まあ、それはいいのだが、見てわかるように、この山小屋は崖っぶち^{がけ}に立っていて、真ん中より右に行くと、小屋が傾いてプレイヤーはすべりおちてしまう。そうならないようにまた左側に寄ってバランスをとりながら、金塊を採集していくのだ。

1日は2分で、背景の色が変化していく。1日のうちに4個の金塊を取ればその曜日クリア、だめならその日をやりなおしになる。また、ヘマをして小屋からすべりおちてしまったら、ふつう死んでしまうところだが、たんに月曜日からもう一度やりなおしになる。

木内サーカスのアシカシリーズ第3弾! アシカの修業3 ~プレイ・ザ・ピアノ~

画4面

MSX2/2+VRAM128K

BY 木内靖

▶解説は49ページ

「さあ つぎは アシカくんの どうしやうてす!」

①はしまり、はしまり

白鍵の1つがピンクに変わったらゲームスタート。「HIT SPACE」と表示されている

あいだにスペースキーをたたいた数だけ、アシカは矢印の方向に進む。ピンクの鍵盤のところ



①1、2、3、4、5 / と5回スペースキーを押す

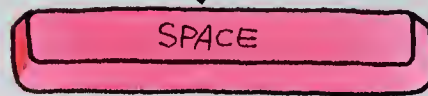


②「HIT SPACE」の表示が消えたらアシカが動き出す



③ひたりと止まって得点。1周よけいにまわればボーナス

押した回数だけ矢印方向にアシカは進む



リフレット

で止まると、移動した鍵盤の数に応じた得点が入り、レベルが1つあがる。そうでなければ、CHANCEに表示されているハートマークに×が付くというシステムだ。画面の端と端はワ

ープでつながっている。

1周よけいにまわってもよい鍵盤を通過すると、そのたびにレベル×10のスペシャルボーナス。ハートマークにぜんぶ×がついたらゲームオーバー。

カール・ルイス気分で、もっと遠くへ! PRO SPORT ~カールの野望~

画2面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

BY Prof. 26

▶解説は51ページ

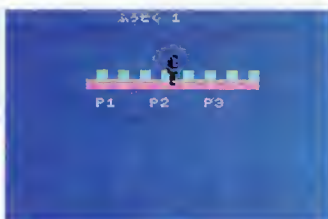
1人から3人まで遊べる走り幅飛びゲーム。走る選手のパターンと、助走の音がよくできて

いるのでその気になれる。

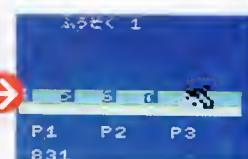
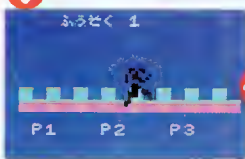
まず、人数を聞いてくるので、1~3を入力。プレイヤー2は、ジョイスティック1、プレイヤー3はジョイスティック2を使う。

そのあと、カーソルキーをてきとうに押すとゲームスタート。プレイヤー1から走りはじめる。

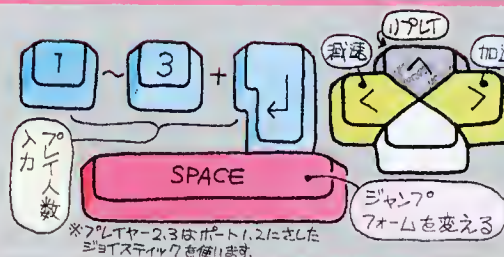
カーソルキーの左右でスピード調整をするが、連打する必要



①プレイヤー1助走スタート



②タタタと走り、ゾワッと飛びあがり、空中で体勢を変える あとの姿勢ほど 空気抵抗は少ない ても スグ 地割れぐらいいは飛び越えられるまあまあの記録



はない。たんに、プレイヤーが右寄りになるか左寄りになるかを調整しているだけ。右寄りになると、踏切板が突然あらわれてタイミングをとりにくい、左側だと距離が出にくい。

風は向かい風、追い風のどちらもあるが、追い風参考記録などというイジワルはないので、追い風はそのままラッキーな風となる。8.95を超える世界最高

記録は、追い風2のときにしか出ないともいわれている。ちなみに、踏切板を超えてしまったら、失格。すぐに次のプレイヤーに移る。

空中で体勢を変え、うまく風に乗って遠くへ飛び、着地すると記録が出て、次のプレイヤーへ。各プレイヤーが6回ずつ飛び終わったら最高記録を表示してリプレイ待ちになる。

息もつかせぬボールの応酬で指が疲れる

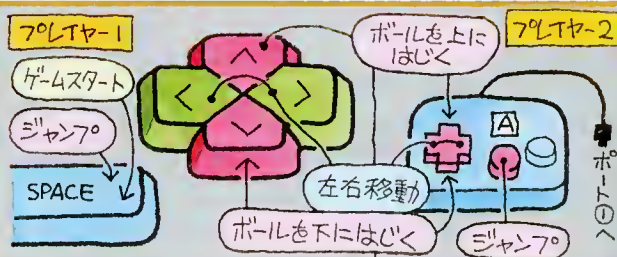
KICK! KICK! KICK! キック・キック・キック

画4面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

BY 沢田広正

▶ 解説は52ページ



エイリアンか、どら焼きか、はたまたカニか? よくわからないキャラクタで戦うこのゲームは、2人対戦型のアクションゲームだ。

ゲームスタートすると、上からピカピカ光るボールが降ってくる。それをプレイヤー1は黄

色のキャラクタを操作して画面右端のゴールに、プレイヤー2は赤色のキャラクタを操作して画面左端のゴールに向かってボールを蹴る。制限時間内に相手より多く入れたほうの勝ちだ。これじゃまるで運動会の玉入れみたいだけどそうじゃない。自

分のうしろに敵のゴールがあるため、自分は自分のゴールを守るキーパーと、相手のゴールをねらうエースストライカーの2つの役割をかねそなえているというわけだ。

キャラクタがボールにさわる

斜め上、斜め下の方向にも蹴ることができる。そこで、相手の動きを見て、蹴り方を変えてボールをゴールにたたきこむのが理想なのだが、相手の動きどころか、上の残り時間や相手との点差を見て暇がないくらいいいそがしいゲームなのだ。



①ゲームスタート。ピカピカ光るボールが降ってきた。いよいよ戦いがはじまる



②守ることに専念するより、ガンガン前進して、積極的に攻撃したほうがいいかも



③制限時間が過ぎ去り、ゲーム終了。プレイヤー1が勝った

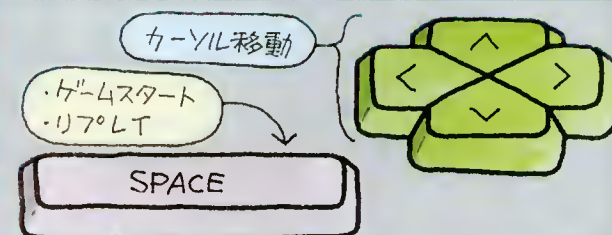
3×3マスを一筆書きで並べます
ないんす

画3面

MSX2/2+VRAM64K

BY KAM

▶ 解説は55ページ



3×3に並んだ四角いブロックを、見本どおりに並べるのを目的としたパズルゲームだ。

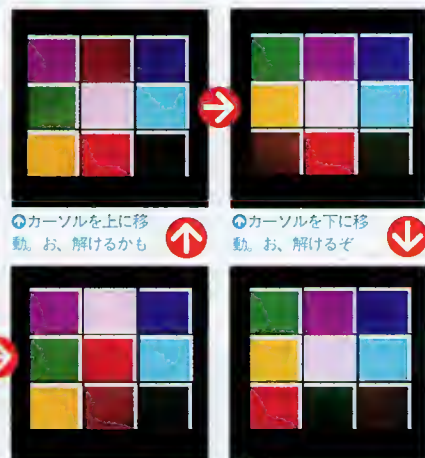
ピコピコ点滅している茶色のブロックが、動かせるカーソルである。このカーソルを移動させると、その移動先のブロックと入れ替わる。こうして見本と同じようにブロックを並べればクリアだ。ただしカーソルを移動できる回数は「NEXT」で表示されており、これが0になってもクリアできないとゲームオーバー。ゲームオーバーになったり、ギブアップしたりするとそのラウンドからやり直し。

全部で18ラウンドあるぞ。

ラウンド3を解く!



④これはラウンド3。左にある3×3に並んだものが見本だ。解くのは右にあるやつ。どうカーソル(茶色)を動かせばいいの、よく考える



⑤カーソルを上へ移動。お、解けるかも

⑥カーソルを下へ移動。お、解けるぞ

⑦カーソル左へ移動。濃い緑色のブロックと入れ替わった

⑧右にカーソルを移動してクリアだ。チャララ、チャララ

MクンとSさんとXちゃんと遊びます

8HANDS

エイト・ハンズ

画4面

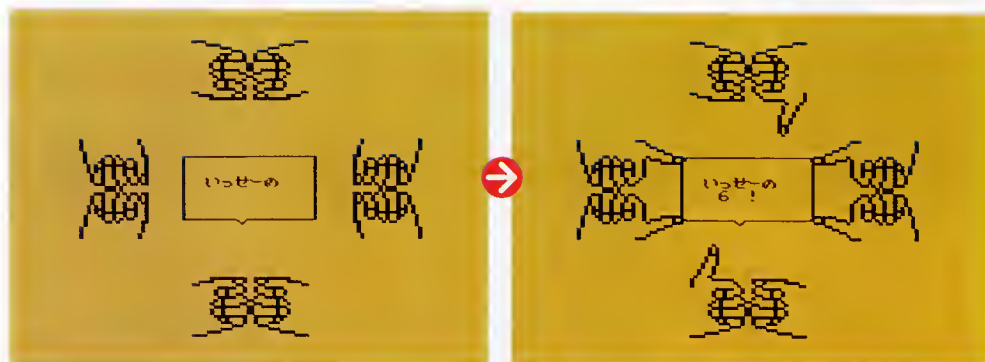
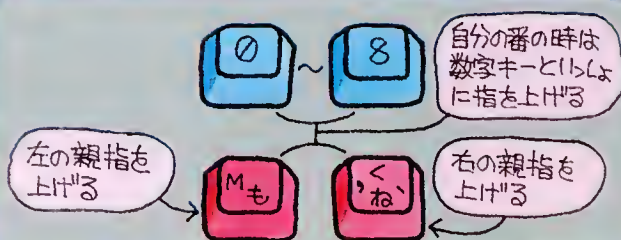
MSX MSX 2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

BY MIJINKO-SOFT ▶解説は53ページ

このゲームはCOM1、2、3と対戦するゲーム。勝負は、順番に好きな数を宣言しながら、宣言した数と同じ数だけ親指が上げれば、片手をひっこめられる。両方の手をはやくひっこめた人の勝ちというものだ。

ゲームでは、自分の番にきたら、指を上げるキーと、見当をつけた数の数字キーを同時に押す。COMの番のときはCOMのいいそうな数にならないように自分の指を上げる(上げなくてもいい)。コンピュータの心理(そんなのあるのか?)をよく読んで戦うのがコツ。べつに、勝った負けは関係なくほのぼのと遊べるゲームだ。

編集部ではこの遊びを知らなかった人が多かった。これで遊び方を覚えて、友だちと遊んでみるのもおもしろいぞ。



①ゴキブリやクモではなく4人の手の絵だ。プレイヤーは画面下の手。いまから「いっせーの」の掛け声に合わせて数をいうところ

②「いっせーの6!」といったところ、プレイヤーのもふくめ、6本の親指が立った。これでプレイヤーの片手がひっこむ



③ようやくCOMどうしの戦いが終わると、いまの勝負の順位を発表してくれる

④自分が先に両手をひっこめた。残ったCOMはCOMどうして律儀に戦っている

⑤プレイヤーの番が終わると、時計と逆回りにCOMが数を宣言していく

どんなときも、そこに道があるから走る

DRIVE GAME2

ドライブ・ゲーム・ツー

画8面

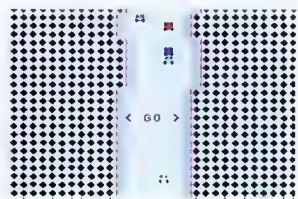
MSX MSX 2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

BY HASEMAKO ▶解説は56ページ

これはEから順に登場してくるクラスラインをくぐりぬけ、ゴールであるAのクラスラインにたどりつくまでのタイムを競うレースゲームだ。

コースと同じ色をし、タイヤが4つ付いたのが、操作する自車だ。コース上に止まっている車は障害物。これにぶつかるか、画面の下に消えていくとゲームオーバーだ。レースは画面の上のほうを走っているほど、次の

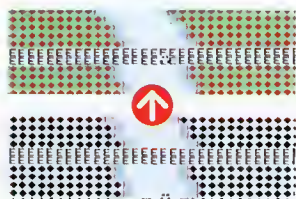
クラスラインがはやくあらわれるようになっていくが、なにしろ道の先が見えないから、クラッシュする確率が高くなるのは



①レーススタート。チェックの様みたいな背景のなかを進んでいく

あたりまえ。

自車が見えにくいのと、障害物が多すぎるので、なかなかゴールまで行き着けない。ゴール



②Eのクラスラインが見えた。それを通り過ぎると画面の背景がバツと変わる

に入る瞬間を写真に撮ろうと1時間ぐらいプレイしたがダメだった。こうなったらしかたがないので企業秘密だ。



③障害物をすりぬけ、ついにゴールが見えてきた。どんな記録ができるか期待

ただひたすらのカードめくり勝負 CARD-BATTLE カード・バトル

画16面

MSX2/2+ VRAM64K要

BY EVERESTER-SOFT ▶解説は61ページ

持ちカード

このウインドウに、プレイヤーが現在持っているカードがすべて表示される。ウインドウいっぱいカードがたまるとそれ以上ひろえなくなる。

「ひろえ」カード表示

カードを「ひろえ」と、ここに表示されたカードが手に入る

コマンドウインドウ

カーソルで選びスペースで実行。

①ひろえ＝「ひろえカード表示」がくるくる切り換わり、もう一度押すとカードが決定される ②つかう＝カードを使う ③せつめい＝カードの説明を見る ※②③ともコマンド選択後、カード選択

百人一首はあんまり好きじゃないが、坊主めくりはよくやった。ふつうの男の札をめくると、たんに手のなかにためこまれ、坊主をめくるとぜんぶ札をはきだし、姫をめくると場にはきだされた札をぜんぶがめちゃう。そして、最終的にだれが多く札を持っているか、という勝負。べつに何をかけているわけでもないのに、熱心にくりかえし遊んだ。ついには親兄弟に見放され、徹夜で1人坊主めくりをやった記憶があるが、あれはなんだったんだろう。

このゲームは、その坊主めくりを思いきり複雑にして、RPGの素をふりかけ、コンピュータに埋めこんだ、という感じだ。

坊主めくりの好きな友だちを1人連れてきてジョイスティックを渡し、ゲームをはじめよう。

最初、どちらのプレイヤーもふにゃごカードを1枚ずつ持っているが、このゲームは「カードをひろえ」のが基本だ

ニコニコマークを「ひろえ」にあわせ、スペースキー(トリガー



ステータス表示

そのプレイヤーの名前(NAM E)、ヒットポイント(HP)、最大ヒットポイント(MAX HP)を表示する。HPがなくなったプレイヤーの負け。

カードの説明etc.

ひいたカードや受けたダメージなど、さまざまなメッセージを表示する。また、コマンドの「せつめい」で、なにかのカードの説明を求めると、ここに内容が表示される(「カード一覧表」は、その説明の内容を集めたもの)。

A)を押すと、コマンドウインドウの上でカードの名前がくるくる変わる。もう一度スペースキーを押すと、そのときに表示されていたカードが手に入る。カードには、いろんな効果があるので、右の表を見ておいてほしい。プレイ中にカードの意味を忘れたら、コマンドの「せつめい」で見ることができる。また、ひろえばかりで使わないのはグーじゃないパーだから、ころあいを見て、カードを使うことも忘れないように。

持ちカードのウインドウにカードがいっぱいになると、もうひろえなくなるので注意。

先に相手のHPを0にしたほうの勝ち。



①勝負が終わるとFM音源でカノンが鳴り、羽ペンがササッと「The End」と書く

カード一覧表

カードの名前	カードの性格
パラプンタカード	何かのカードに変身する
ハッピーカード	何回かHPが回復する
ひでぶカード	何回かHPがさがる
アタックカード	敵に軽くダメージを与える
ジバクカード	自分がダメージを受けてしまう
かみさまカード	敵と自分のHPが最大まで回復する
マジかよカード	相手のカードと自分のカードが入れ代わってしまう
アタックIIカード	敵に強くダメージを与える
アタックIIIカード	敵にかなりつよくダメージを与える
ジバクIIカード	自分が強くダメージを受けてしまう
うれピーカード	自分の最大HPがあがる
まじかよIIカード	自分のカードがぜんぶ変わってしまう
ハルマゲドンカード	敵と自分のHPがかなり減ってしまう
アタックIVカード	敵に致命傷を負わせる
ウッシャーカード	自分のHPが最大まで回復する
ボンバーカード	敵のHPを下げ、自分のHPを増やす
あららカード	敵と自分のHPが入れ代わってしまう
ゲツマジかよカード	HP・カードが敵と入れ代わってしまう
ふなおカード	HPがほんのすこし回復する
ふにゃごカード	HPがけっこう回復する
ふなあごカード	HPがかなり回復する
ルパンIIIせいカード	ルパンが、いま持っているカードをぜんぶ盗んでしまう
オールマイティカード	持っているカードを好きなカードに変身させられる
こかくカード	2人のHPを平均して2人ともHPが平らになる
かなピーカード	最大HPがすこし下がる
こかくIIカード	2人の最大HPを平均して2人とも最大HPが平らになる

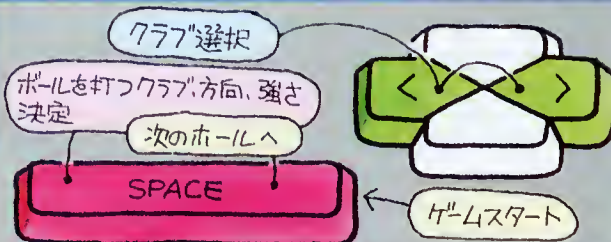
ようこそ、当ゴルフクラブへ! ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ

画20面

MSX turbo R (高速モード用)

BY 界外年応

▶ 解説は64ページ

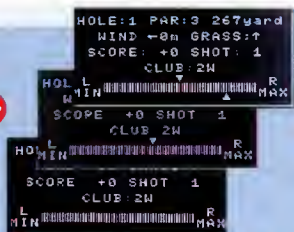


① 267ヤード、パー3のホール!。直接カップをねらってやるぜ!

本格的な3Dグラフィックのゴルフゲーム登場。キミはどのくらいのスコアでまわれるか?

カップの位置はランダムで決まり、ホール1からプレイ開始。まずはクラブの選択から。クラブは1~4番のウッドと、1~9番のアイアン、ピッチングウェッジ、サンドウェッジ、それとボールがグリーンに乗ったときにパターが選択できるようになるので、全部で16本のクラブを使えるわけだ。これって、本当のゴルフなら13本のクラブしか使えないのだから、ルール違反になるわけだが、まあいいや。使用するクラブを決め、打つ方向を決め、打つ強さを決めるとボールが飛んでいく。

ボールの打つ方向と強さはメーターの上下で動くカーソル(▼、▲)を止めたところで決まる。打つ方向は3Dの表示画面でボールから見たピンの方



② 2番ウッド(ブラッシー)を使って真正面にフルスイング! いけ、いけ

「WIND」の風の向き、強さ、グリーンでのパットのときは「GRASS」の芝の向きを計算に入れて決める。打つ強さは使用しているクラブと、画面左上の平面図で見たカップまでの距離を考えて決める。

打ったボールがOBだったら1打追加され、打った場所から打ち直し。それ以外なら、ボールの飛んでいった場所から旗の方向を向いた絵に、ちょっと待つと画面が切り替わる。バンカーやウォーターハザードに入れたボールを打ち出すときは、フェアウェイで打つのに比べて、飛距離が3分の1になる。そして、ボールをカップに入れたら次のホールに進む。

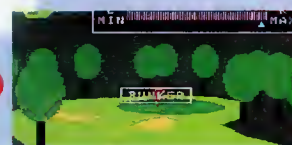
以上はターボRの高速モードでプレイすれば快適に遊べるが、MSX2、VRAM64K以上の機種でも遊べる。ただし、超スローモードになるぞ。



③ カキーンと打ったボールは高く上がり、まっすぐピンに向かって飛んでいってるが、距離がたりないか!? どうだ!



④ 画面はバンカーにあるボールの場所から旗方向を見た絵に変わる



⑤ やっぱり距離がたりず、バンカーへ。でも、1番ウッドにしていたらOBだったよ



⑥ サンドウェッジで打ったら、なんとかグリーンにのった。ナイス、リカバリー



⑦ どうもグリーンの様子がわかりづらい。パーパットもはずした



⑧ カッコーンとボールがカップに入った音が聞こえ、結局ダブルボギーだった



⑨ ボールは無情にもカップの横へ。ああ、ティエグランドが見える

全ホール紹介

ホール2



ホール3



ホール4



ホール5



ホール6



ホール7



ホール8

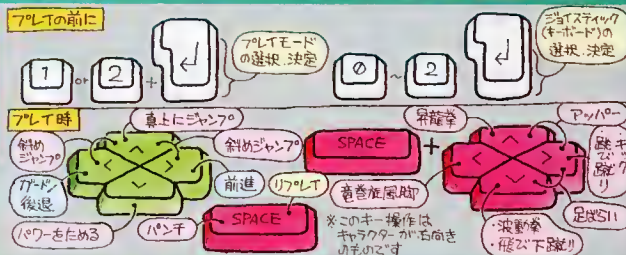


ホール9



MSXでプレイしたい気持ちを形にした S-FIGHTER エス・ファイター

画8面 MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで
BY 北川乃由隆 ▶解説は66ページ



アクション大爆発!

飛び蹴り

これが決まるとたいいてい相手は倒れる。このポーズをしてのジャンプは飛距離がのびる。

飛び下蹴り

相手の頭上で決める技。COM相手に有効だ。飛び蹴りへの、連続攻撃としても使える。

バックコン!!!

竜巻旋風脚

離れた場所から、コマのように体を回転させながら向かってくる、威力のある大技だ。

アッパー

相手との距離がない(重なってる)接近戦や、斜め上からの攻撃に対して有効な技だ。

パンチ

すぐ目の前にいる近距離で使用できる技。しかし、威力がなく相手を倒すことができない。

昇龍拳

キックと同じ間合いで、繰り出すことのできる大技。威力大。なんともすごそうな技だ。

キック

中距離の間合いで使える技だ。キーを押してからワンテンポ遅れて技を出すのが弱点。

波動拳

気を相手にぶつけ出す大技。気の飛行スピードは速いが、威力はそんなにない。

大技はパワーをためてから。しかし、パワーためた時間は、技の威力に関係しない。

足ばらい

相手との間合いを大きくとりながら使える技。また、相手の攻撃をかわすのにも使える。

RUNするとまず、プレイモードの選択。1を入力するとCOM対戦、2を入力すると2人対戦になる。次にコントローラーの選択。キーボードを選ぶなら0、ポート1、2のジョイスティックを選ぶなら1、2を入力し、しばらく待ってゲームスタートだ。

登場してきた、オレンジ色のキャラクタをプレイヤー1が、緑色のキャラクタをCOM、プレイヤー2が操作する。上に紹介している9つの技を使って相

手と戦い、ダメージを受けると上にあるライフメーターが減る。ライフがなくなると負けだ。勝つと勝った印としてプレイヤーのライフメーターの下に白い横棒が表示される。勝負は3本勝負/先に2本先取したほうの勝ちだ。また、COM対戦のときに、最初から表示してある白い横棒は、相手のCOMのレベル数をあらわすもの。COMは最高5までレベルがあがるぞ。

昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚の大技を使うにはパワーをため

てからのすばやいキーさばきが必要。また、勝負は攻撃だけじゃなく防御も大切。いくら威力のある大技でも、ガードしているときなら威力は半減され、ほ

かの技ならダメージを受けない。このゲームはいわずもがな、「ストリートファイターII」を強く意識している。どうせなら春麗ちゃんて戦いたかったよ。



COMが先に1勝して迎えた2戦目。最後を竜巻旋風脚で決め、1勝1敗にしたぞ



やっぱりCOMは強かった。ピカピカ輝きながら勝利のポーズをとるCOM

スーパングロウル

2

好評発売中

AB判156ページ/2DDディスク付き

定価1,980円
発売・徳間書店

大賞作品「HIQUIRE」の作者は、「THE WORLD SUGOROKU」(7月号)ですでに頭角を表し、賞はのがしたが熱い注目を浴びた「GREY COLLEAGUE」の作者は「ネイティガの悪魔」(1990年11月号)という別傾向の作品も持つ。今月のオマケ「たこハゲ物語」の作者にしても「REMOTE TOWN」(9月号)ほかですっと活躍してきた。そんなこんな、1年ぶりの名作を集めたディスク付き。本屋さんで売っています。

43本の傑作

※ぶつうの書店で手に入ります。



REMOTE TOWN



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは12月20日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを教えてください。

- ①MSX
②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
- 2 今後、turboR(A1GT)をかう予定はありますか。(1で④以外の人のみ教えてください。)

- ①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器をかう予定がありますか。ハイ、イイエで教えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2+・turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①BLACK ROAD ②アシカの修業3 ③KICK/KICK/KICK/SPORT ④黄金狂 ⑤ないんす ⑥BHANDS ⑦DRIVE GAME2 ⑧ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ ⑨Warrior ⑩S-FIGHTER ⑪CARD-BATTLE ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①You cannot stop any more
②おもちゃのパーティー・ばいばい ③ELECT ④BINGO
⑤脳天気シンデローム ⑥恐怖のきよしこの夜 ⑦TEMPLE DEL SDL ⑧どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88-98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	戦国ソーサリアン(妻「ソーサリアン」)	4
2	幻影都市	6
3	伊忍道・打倒信長	12
4	笑っせえるすまん 第1巻	106
5	NIKO?	108
6	キャル2	110
7	ディスクステーション32号	104

表2 今月の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>戦国ソーサリアン
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>伊忍道・打倒信長
5	十字軍
6	FFB
7	BASICビクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	FM音楽館
12	AVフォーラム
13	ゲーム制作講座
14	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
15	今月のイーシューク情報
16	パソコン天国
17	ほぼ梅屋のCGコンテスト
18	DMian
19	<FAN NEWS>笑っせえるすまん 第1巻
20	<FAN NEWS>NIKO?
21	<FAN NEWS>キャル2
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	「CARD」すべアーズとカード・コンストラクション
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	F M音楽館
5	A Vフォーラム
6	ほぼ梅屋のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソコン天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBASiCマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒップスーパ
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	週刊PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	雄新の魔
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	キミだけに愛を...
19	キャルシリーズ
20	きゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	クオース
23	グラディウス2
24	グラフィカルス
25	クリムゾンシリーズ
26	鳥突ベナントレース2
27	幻影都市
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザナドゥ
33	少羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THE プロ野球激突ベナントレース
37	シュヴァルツシルトII
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海・ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	聖戦士ダンバイン
44	戦国ソーサリアン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	騎神都市
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンクエスト
55	ドラゴン・ナイト
56	ドラゴン・ナイトII
57	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
58	信長の野望く全国版
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ビーチアップ各号
64	ビーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ふよふよ
72	ブライ上巻
73	フリートコマンドーII
74	FRAY
75	ボツキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIOサウルス
78	μ・SIOS(ミュー・シオス)
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英雄伝
82	ルーンワース
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるすまん

●11月号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート.....44①
フォーラム	あしたは晴れだ!.....45②
寄稿	スーパービギナーズ講座.....46③
寄稿	黄金狂.....48④
寄稿	アシカの修業3.....49⑤
寄稿	PRO SPORT.....51⑥
寄稿	KICK! KICK! KICK!.....52⑦
寄稿	8HANDS.....53⑧
寄稿	ないんす.....55⑨
寄稿	DRIVE GAME2.....56⑩
寄稿	Warrior.....57⑪
寄稿	BLACK ROAD.....60⑫
寄稿	CARD-BATTLE.....61⑬
寄稿	ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ.....64⑭
寄稿	S-FIGHTER.....66⑮

※①～⑮はアンケート番号です。マシン語の気持ち、アルゴリズム甲子園(2月号は1人バドミントンの発表、ノ)は休載します。

ファンダム SCRUM

ネズミ講のようにカゼをひく人間が編集部では増えていってる。このままではみんなでクシャミを合唱してしまうかも。

第16回季間奨励賞発表

受賞作『壁打ちピンポン』和歌山県 中西英之 高校3年

いつもは「ちえ熱の選考会レポート」がトップバッターだが、それをおしのけて第16回季間奨励賞の発表をするぞ。

賞の対象となったのは1991年10月号から12月号までのファンダムに掲載された作品(コンテストの受賞作とフリータイプの作品をのぞく)。ファンダム班の全員で作品の協議、選考をした結果「壁打ちピンポン」(11月号掲載)が季間奨励賞受賞作に決まった。おめでとう!

短いプログラムでありながら、うまくピンボールの壁打ちをシミュレートしてあるプログラムの組み方に、この作品を解析した担当者(山島)やMOROは、強い賞賛を送っている。作者の中西英之(HIDEYUKI)くんは短いプログラムに定評があり、その作品は「気軽に遊べる」というものばかりだ。

次の奨励賞は1992年1月号から3月号の掲載作品が対象となる。がんばって投稿してきてね。



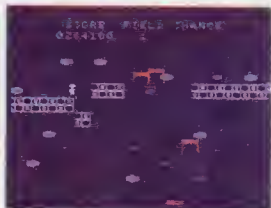
◎パワーの強弱をつけ、3種類の打ち方ができ、ラケットを振るアニメーションもよくできている

受賞者からひとこと これは今までの私の作品の中で、1日という最短期間で作ったものですが、そのわりには会心の作だったりします。これは高校生活最後の作品であり、私が卓球部幽霊部員だったことも考えると、なにか因縁のようなものを感じ深く感じてしまう。ところでディスクが付くと1画面の意義が薄くなってしまふ気がするんですが……。ああ、明日はセンター模試だ!

ちえ熱の選考会レポート

今、編集部はスケジュールが早い年末進行の状況である。そのため投稿作品の受け付け期間も短い。それが原因かもしれないが投稿数が減っていて、ピンチ! しかし、投稿数の少ない今、投稿すれば採用される確率が高いかもしれない。チャンス! と書いてはみたが最後はキミの実力しだいだ。わたしは4W1H(いつ、どこで、だれが、なにを、どうする)の

単語を並べてみんなで楽しむゲームがおもしろいと思う。しかし今回、4W1Hタイプで「〜てあろう」というメッセージでしめくくる『大予言』を出品したところ不採用だった。こういったタイプのゲームは単語を入力する面倒臭い作業が弱点である。採用への道は、プログラムがいくら長くなってもかまわないから、単語を打ちこむ手間をはぶき、あとは演出しだいだ。



◎MSX2+専用の「SCROLL-BATTLE」スーパーマリオ的なゲームだったが、キャラクタの動きがどうもギクシャクしていいまい



◎上から降ってくるつららをよけながら、画面の右端にある宝を取ってもどって「水の洞窟」宝を取って洞窟がくずれだす感じをもっと凝ってほしかった

今月の選考会に出品された作品

1画面タイプ	
D-WALL	薛田茂幸
水の洞窟	薛田茂幸
びったしカンカン!!	鷲巢正明(TIFFANY SOFT)
少年時	村中隆史(たかちよ)
BLACK ROAD	坂上彰(SX-SOFT)
大予言	山本尚弘(フェイズ)
あなたは神を信じますか?	岩崎良幸(YIS)
N画面タイプ	
アシカの修業3〜プレイ・ザ・ピアノ〜	本内靖
8HANDS	岸間航(MIJINKO-SOFT)
KICK! KICK! KICK!	沢田広正
PRO SPORT〜カールの野望〜	日高洋士(Prof.26)
YOPPARAI-ULTRA	桑原新吾(SSR)
黄金狂	沼尾弘志(Nu〜)
たいかく	宮部慎太郎(みっちゃんSOFT WORKS)
ないんす	増子一正(KAM)
DRILL 2	界外年庵
早い者勝ち!!	岩崎良幸(YIS)
DRIVE GAME 2	長谷川誠(HASEMAKO)
FIGHTING WITH THE MOON LIGHT	林英志(BIB)
10画面タイプ	
SCROLL-BATTLE	番匠谷誠(めまみろ)
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	界外年庵
Warrior	杉原守(まもてん)
フリープログラム	
S-FIGHTER	北川由陸(北川乃由陸)
CARD-BATTLE	船田美智也(EVERESTER-SOFT)

★ファンダムへの投稿募集中/ 応募要項は81ページ



あしたは晴れた!

今月のテーマ「それでもMSXを愛してる」

今月のテーマは「それでもMSXを愛している」です。それでは、みんなのMSXに対するラブコールを聞いてみましょう。

ぼくはMSXを買ったうれしさと友人といっしょにゲームしたところが、あまりにもMSXのキーをきつたたくので友人とけんかをしてみました。友人よりMSXを愛しているんです。=兵庫県・JRA(15歳)

わたしだって、自分のものが傷つけられたり、乱暴にあつかわれたりしたら怒るぞ。JRAくんも

本当にケンカした理由はそんなところだろう。だからこれは、本当にMSXを愛しているかどうかは不明確である。

確かにMSXは他機種より劣っている部分は多いと思う。しかし、それでも愛着のわくわくする奴と思うことがよくある。それにメーカーがユーザーの意見をよく受け取ってくれていると思う。ユーザーの意見でつくられるMSXはあたたかい。他機種にはないものだと思う。高性能パソコンのなかで地味にたくましく成長、進化して

いくMSXはやっぱかわいいと思うのです。それにMファンもあるから。=山口県・遊輝(18歳)

ユーザーの意見のひとつに必ず「安く」があると思う。その意見に対してMSXを手がけているメーカーはこたえていると、わたしは思う。そして、MSXは確実に成長しているのもたしかだ。

私はMSXがとて好きだ。私にとってMSXとは中学1年の時に初めて買ってもらったパソコンで、4年半使って駄目になったけど、最近やっとA1STを購入した。その時はとてもうれしかった。MSXのどこが好きかというと、98と高いパソコンにくらべて堅苦しくないと、ゲームが作りやすいところ。部活で98を使ったりするけど、やっぱりMSXの

方が私は楽に使えると思う。MSXほどボビュラーでとけこみやすいパソコンなんてない! =大阪府・津国真司(?歳)

4年半使って駄目にし、新しくMSXを購入した津国くんはやっぱりMSXに愛着があるのだと思う。また、編集部にも98はあるのだが、わたしも98を使う気にならない。これは食わず嫌いなものかもしれないが、MSXの方がいいのだ。

■3月情報号のテーマは?

今月はMSXの好きなところを聞いてみたが、3月情報号は逆に、可愛さあまって憎さ百倍ということから、「MSXなんか大嫌い」をテーマにして、MSXの嫌いなところ、ズバズバとあげた意見を送ってきてほしい。(ちえ熱)

「REMOTE TOWN」人口200万人突破!!!!

やってきました。「REMOTE TOWN」人口200万人突破の号紙が。その町造りをしたのは愛知県、鳥居京介くん(17歳)だ。すで

に150万人に達しており、200万人を目指してがんばっているときに彼は、11月号に載っていた100万人突破の記事を見たので腹が立った

京介くんが語る、「200万人突破への道」

鉄則1:道路は金のムダ使いだから作らぬこと

鉄則2:団地は最後まで建てないこと

①はじめに宅地をひろげる際、ちよくちよく公園をつくりつつ広げる。公園はあまりはなさずにつくる(はじめの予算2000はそのままと地につぎこむ)。

②収入が1500以上になったら、宅地をひろげるのをゆるめ、学校を建てる。ここが大切。学校はまわりの土地の価値を大きく上げるし、町の発展速度をはやめるからだ。学校のまわりは宅地にしておくこと。

③広げるのをやめてしばらくすると、ビルがやたらとかたまることになる。そうなる少し前に、再び宅地を広げる。学校をたてる間隔を距離的に広げる。

④18年までにはすべての土地から森林と草地をなくすこと。ここからは、発展の遅れているところにどんどん学校を建てる。みるみる効果が上がる。

⑤もういいだろうと思ったら、20年6月ごろまで予算をとっておいて、すべての家の上に団地を建てる。あとはビル1からビル2となるのを見守るだけで。

そうだ。そして、ついに200万人突破したわけだ。

しかし、いくらセーブしたデータがあっても「プログラムをいじって人口を増やしたのでは」という疑いがつきまとう。そこで京介くんの書いてきた200万人突破の方法



◎これが京介くんの造りあげた人口200万人以上の都市だ。まさにコンクリートジャングル。ああ、こんなところに住みたい

どおりに実際にやってみたら、198万人に達した。これは本当だ。

どうも人口の増加はこのあたりが限界のようだ。なにしろ、もう大きくなるビルさえないうけられない状態だ。それでも300万人突破を目指してだれかががんばってくれ。



◎北海道・松田裕一くん(16歳)が造った人口190万人以上の都市だ。送られてきたデータのなかでは2位の記録をもつ

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

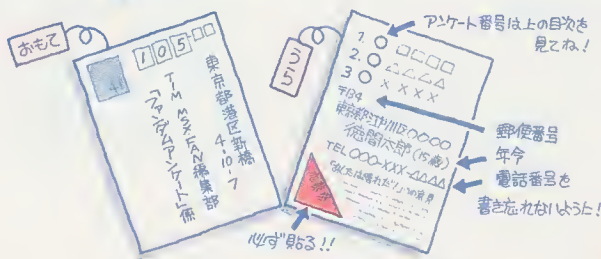
●あしたは晴れた! =3月情報号のテーマ「MSXなんか大嫌い」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは12月17日必着)。また、「あしたは晴れた!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

さて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

ファンダムアンケート大募集

今月もファンダムアンケートを大募集している。このページの右下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書

■ハガキの書きかた



ファンダムアンケート
応募券

スーパー Beginners'

超初心者

講座

第13回

グラフィック入門その1



今回からSCREEN5以降のグラフィック画面について紹介していきたいと思う。その第1回として、グラフィック画面とはどんなものを紹介しよう。

MSX2の画面モードの種類

MSX1からMSX2になり画面表示が強化されたのは、もうだいぶ前のことだ。しかし、せっかく画面表示が強化されていても、実際にはあまり使いこなされていないようだ。これはMSX本体に付いているマニュアルでは、十分に使えるだけの知識が得られないことも原因ではあると思うが、いちばんの理由は、どんなことができるのか知らない人が多いためではないだろうか。もしこれが的中しているなら、知らなかった人はとても不幸だと思うので、これからしばらくのあいだは、この強化されたグラフィックとスプライトを扱っていくと思う。でも今回は、グラフィック画面を扱うための基礎知識とでもいうか、グラフィック画面とはどんなものかを紹介しよう。

■画面モードの種類

MSXの画面モードには、大別してテキスト画面とグラフィック画面の2種類がある。

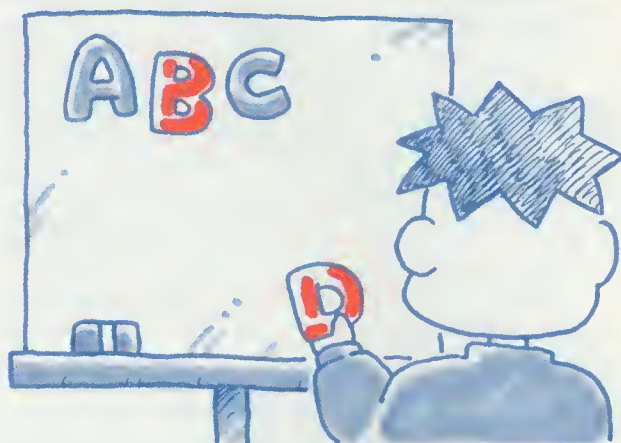
●テキスト画面

SCREEN0と1がテキスト画面と呼ばれるもの。SCREEN0は真面目にテキスト画面をしていて、ほとんどプログラムを打ちこむ以外には使わないだろう。SCREEN1のほうはやや不真面目で、スプライトの表示やB文字ごとの色設定などができる。

テキスト画面とは文字を表示するのに都合のよいような作りになっていて、絵を描いたりするのは不得意な画面のことで、ふだんみんながプログラムを打ちこんだりしているとき、打ちこんだ文字が表示されている画面がテキスト画面なのだ。

小さいころ、磁石つきでプラスチック製の数字やひらがなを、白いボードに張り付けてよんでいた経験のある人は多いと思うが、テキスト画面とはちょうどそんな感じになっていて、数字とかひらがなとか、形の決まっているものを画面に置いていっているようなものなのだ。どんなにカンのかい人でも、とてもこれでは絵は描けないとわかるだろう。少なくとも、上手な絵は期待できないのだ。

グラフィック画面はその逆で、絵を描いたりするにはとても都合がいいようになっている。グラフィック画面を例えれば、無地の画用紙に色えんぴつを使



って絵を描くようなもので、ウデさえあれば、素晴らしい名画だって夢ではない(?)だろう。もちろん文字の表示もできるのだけど、ちょっと面倒な手続きが必要になる。テキスト画面のように、ポンと文字を置くというようにはいかないのだ。

■2つのスプライトモード

じつはグラフィック画面でも、使えるスプライトモードによって2種類にわかれている。

SCREEN2と3は、MSX1とも互換性のあるスプラ

イトモード1が使われているが、SCREEN4以降ではスプライトモード2というのが使われているのだ。

今月の付録ディスク「ファンダム・サンプルプログラム」にスプライトモード2を使ったかんたんなデモを入れておいた。動いている3つの円は、それぞれ1枚のスプライトなのだ。メニューから実行できるので、スプライトモード2がどんなものか見ておいてほしい(ファイル名: SB-KOUZA, SB1)。

●グラフィック画面

SCREEN2以降の画面はグラフィック画面と呼ばれるもので、おもに絵を描いたりするのに使用する。SCREEN命令でグラフィック画面に変えるのだが、プログラムが終了するとすぐにテキスト画面にもどるので、そうならないためのくふうが必要になる。

●画面モードとスプライトモード

スプライトモードが1になるか2になるかは、画面モードによって自動的に決まる。また、おなじグラフィック画面でも、表示ドット数や使える色の数などが決まっているので、自分がやろうとしていることにあわせて画面を選ばなくてはならないのだ。

グラフィックモードの利点

画面モードにはテキスト画面とグラフィック画面があり、グラフィック画面でもスプライトモードによって2つにわかれていた。つまり、MSXにはおおよそ3種類の画面モードがあるということだ。ただし、これはMSX2でのお話で、MSX2+以降では自然画モードと漢字モードが加わって、さらにややこしくなる。

ここではSCREEN5～8の画面について、その魅力についてふれてみよう。

■グラフィックモードの利点

SCREEN5以降の画面では、グラフィック操作の命令が充実していて、COPY命令やSETPAGE命令、境界色を指定できるPAINT命令、そして、前回紹介したグラフィック命令で使える論理演算子などがあり、こういった命令の組み合わせでアニメーションやCGツールなどが、けっこう簡単に作れてしまったりするのだ。

そして、パレット切り換えや

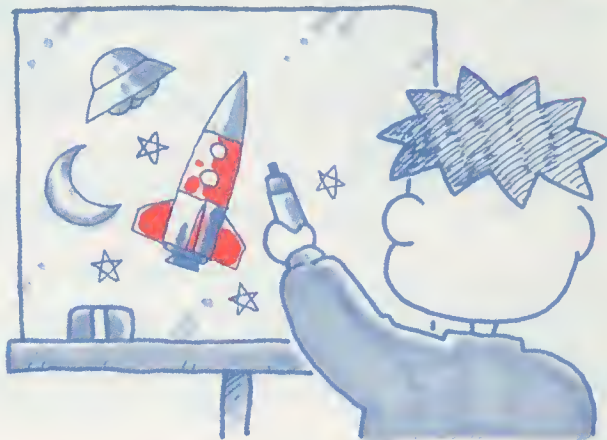
ハードスクロールなども、ほかの画面でも使えるが、やっぱりSCREEN5以降の画面で使うのがいいようだ。たあいもない落書きのような絵でも、これらを使えばいいデモになったりしてしまうから不思議だ。

そして、SCREEN5以降の画面では、自動的にスプライトモード2が使われる。しかし、スプライトモード2とはいったいどんなものなのだろうか？

スプライトモード2の機能をスプライトモード1と比べながら紹介しよう。

■スプライトモード2の利点

SCREEN1なんかでスプライトを表示するとき、横に5つ以上ならべて表示しようとしても、画面にはスプライトが4つまでしか表示されない。ところがスプライトモード2では、スプライトを横に8つまでならべて表示することができるのだ。このことを知っている人はけっこういるのだが、どうもスプライトモード2とは、ただそれだ



けと思っている人が多い。

つぎにあげるのは大きな特徴で、スプライトモード1ではスプライトを1色でしか表示できなかった。これに対して、スプライトモード2では、スプライトのドット横1列ごとに1色ずつ指定できるのだ。だから、下のキーボードにふれてみようのように、1枚のスプライトを虹色にすることもできる。

また、スプライトモード1では2枚のスプライトを重ねてもせいぜい衝突が起こるぐらいのものでしかなかったが、スプラ

イトモード2ではスプライトが重なった部分の色をおたがいの色のORにすることができ、衝突判定をするかしないかも設定できるのだ。これもスプライトのドット横1列ごとに指定できるので、シューティングゲームの自機の胴体の部分だけ当たり判定をする、なんてこともできてしまうのだ。

スプライトの色と衝突判定の設定はCOLORSPRITE命令を使って設定する。詳しい設定の方法などは、次回のこの講座でやろうと思っている。

!! キーボードにふれてみよう

下のリストを打ちこんで、RUNすると、画面の中央付近に横じま模様のスプライトが表示される。リストを見るとわかるが、1つのスプライトで多色刷りをしているのだ。以下にこのリストの解説を掲載しよう。

10 画面モードとスプライトサイズ設定／画面の色設定／画面消去

20 スプライトパターン定義→ただの四角形に定義している
30 スプライトのカラーデータ作成→データについては次号で紹介する
40 スプライトの色定義
50 スプライト表示→色は定義してあるので、指定しない
60 トリガー入力待ち

```
10 SCREEN5,3:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 FOR I=0 TO 15:A$=A$+CHR$(I):NEXT I
40 COLORSPRITE$(0)=A$
50 PUTSPRITE0,(100,100),,0
60 IFSTRIG(0)=0 THEN 60
```



◎COLORSPRITEを使って、多色刷りのスプライトを表示してみた。行40を消して実行してみれば、全然ちがうことがわかるだろう。今回はちゃんと形のあるものを見せるぞ

●MSX2+以降の画面モード

MSX2+以降の機種では、自然画モードと漢字モードがある。自然画モードはSCREEN8の色数にYJK方式というものをミックスしたグラフィック画面のことで、表現できる色数が大幅にアップしている。漢字モードのほうは見えた目は漢字の使えるテキスト画面といったところなのだが、じつはちょっとイタズラすれば、絵も描けてしまうという変わり者だ。

●グラフィック命令

SCREEN5以降では、COPY命令、SETPAGE命令、境界色の指定できるPAINT命令などが使えるようになる。

COPY命令はグラフィックのある部分を、画面のどこかやRAM、ファイルに複写できる命令で、その逆も可能だ。また、論理演算子も使えるので重ねあわせなどができる。

SETPAGE命令、というよりもSCREEN5以降では、絵の描ける画面が複数存在している。だから、こ

の命令でそれぞれのページを切り換えて、アニメーションや絵柄のパーツの保存場所などに活用できるのだ。

PAINT命令はSCREEN2～4でも使用できたが、赤い円の中を赤く塗ることはできても、青く塗ることはできなかった。それがSCREEN5以降では可能になったわけだ。

黄金狂

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は34ページ

変数の意味

プレイヤー関係

A、B……プレイヤーの座標
C……プレイヤーの移動増分
K……プレイヤーの取った金塊の数
L(n)、R(n)……プレイヤーが移動できる左右の限界
P……プレイヤーのスプライトパターン番号
Q……金塊を持っているかのフラグ
R……落下時にプレイヤーの移動増分として使う

金塊関係

E、F……金塊の座標
G、H……金塊の移動増分
T、U……浮遊する金塊の中心座標

その他の変数

D、M……山小屋の傾き
I……ループ用
J、Q(n)……経過時間/時間ごとの背景の色
L……現在のレベル
N、P(n)……VDPの切り替え用
S……スティック入力用
V、W、X、Y……山小屋の表示用

プログラム解説

10 REM文
20 画面モードの設定/変数型宣言
30 スプライトパターンの定義
40 画面モードの設定/画面色の指定
50 背景の色を変えるためのデータを配列変数に入れる
60 VDPの切り替えに使うためのデータを配列変数に入れる
70~100 家の傾きごとに画面を作る
110 REM文
120 効果音
130 変数の初期化/スプライトの表示
140 トリガー入力进行待つ
150 インターバル割り込みを設定/割り込みを許可する
160 REM(ここからメイン)
170 スティック入力/プレイヤーの移動増分を求める
180 プレイヤー表示
190 プレイヤーの左端の処理/曜日のクリア判定
200 プレイヤーの落下判定とその処理
210 山小屋の表示切り替え
220 REM文(ここからサブルーチン群)
230 プレイヤー座標を求める/プレイヤーの表示

240 金塊の消去/金塊を持っているかによって処理を分岐する
250 金塊の移動と表示
260 金塊をプレイヤーが取ったときの処理

270 金塊をプレイヤーの位置に表示
280 背景の変化/夜になったか判定して戻る(インターバル割り込み処理部)

OUGON. FDI

```
10 '●●● SET
20 SCREEN1,1:DEFSNGA-H,V-Z:DEFINTI-U
30 FORI=0TO20:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID$(
  "3C6A3C997EBCFC063C6A3C997E3D3F60A870F
  870A8",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO55:VPOKE&H
  3818+I,VPEEK(8+I):NEXT
40 SCREEN3:COLOR6,0,14
50 Q(0)=4:Q(1)=7:Q(2)=5:Q(3)=9:Q(4)=1
60 P(1)=2:P(2)=4:P(3)=5:P(4)=6:VDP(4)=0
70 FORI=0TO4:POKE&HF3D6,P(I)*8:CLS
80 V=COS(3.14*I/16):W=SIN(3.14*I/16):L(I)
  =124-90*V:R(I)=124+90*V
90 X=124+90*W:Y=96-90*V:LINE(X,Y)-(124-9
  0*V+40*W,96-90*W-40*V):LINE-STEP(-40*W,4
  0*V):LINE-STEP(180*V,180*W):LINE-STEP(40
  *W,-40*V):LINE-(X,Y):PAINT(184,X-44)
100 LINE(0,100)-(124,188),1,BF:NEXT
110 '●●● START
120 PLAY"S8M8888L3204B-BL805AEL4D+"
130 A=84:C=0:D=0:K=0:M=0:N=0:Q=0:R=0:T=1
  76+L*4:U=96+L*8:E=T-35:F=U+40:G=0:H=0:VD
  P(4)=0:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
  :PUTSPRITE5,(8,175),2,3+LMOD7:GOSUB230
140 IFSTRIG(0)THENJ=0:GOSUB280ELSE140
150 ONINTERVAL=1800GOSUB280:INTERVALON
160 '●●● MAIN
170 S=STICK(0):C=(C-(S=3)+(S=7))+N*.26:D
  =ABS(D+SGN(A-112)):IFD>39THEND=39
180 GOSUB230
190 IFA<L(N)THENC=-C:A=A+12:PLAY"S0M9999
  N8":IFQTHENQ=0:PUTSPRITEK,(8,89-K*12),10
  :K=K+1:IFK>3THENL=L+1:GOTO120
200 IFA>R(N)THENINTERVALOFF:FORI=0TO15:G
  OSUB230:R=R+8:BEEP:NEXT:L=0:GOTO130
210 M=D*8:IFN=MTHEN170ELSEN=M:PLAY"S8M99
  L8N8":VDP(4)=P(N):GOTO170
220 '●●● SUB
230 A=A+C:B=79+R+(A-120)*N*.21:PUTSPRITE
  4,(A,B),15,P:P=1+P*(S<>0)
240 PUTSPRITEK,,0:ONQ+1GOTO250,270
250 G=G+SGN(T-E):E=E+G:H=H+SGN(U-F):F=F+
  H:PUTSPRITEK,(E,F),10,2
260 IFABS(A-E+4)>12ORABS(B-F)>8THENRETUR
  NELSEQ=1:PLAY"S0M999N64":RETURN
270 PUTSPRITEK,(A+3,B+4),10,2:RETURN
280 COLOR,,Q(J):PLAY"V13L8N88":J=J+1:IFJ
  <5THENRETURNELSEPLAY"V13L1N8":RETURN130
```

プログラマから
ひとこと

古い映画ですが

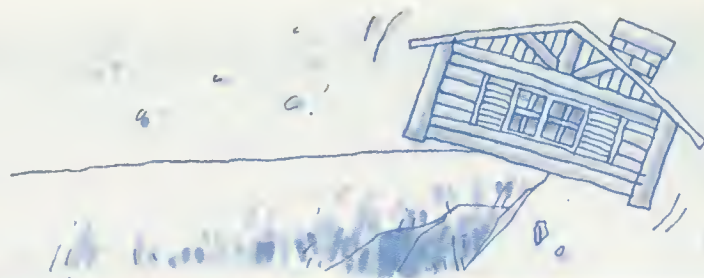


小1の息子にチャップリンの「黄金狂時代」のビデオを見せました。息子は山小屋のシーンが気に入ったらしく、毎日何回も観てはグラグラー笑っていました。機会があったらぜひ見てください。古い映画ですが、おもしろいですよ。これはその山小屋からヒントを得て作ったゲームです。無理にプログラムを詰めこまずに演出に凝ってみました。金塊をかかえたまま落下するプレイヤーの姿には人間の性の衰れを感じることでしょう。イラストは娘が描きました。栃木県は寒いよ〜。(Nu~)

ポイント

このプログラムでは「月」～「日」の文字パターンをVRAMから読み込んでスプライトパターンとして定義している。そのために一度画面モードを1にしてからゲームで使用する画面モードに再設定しているのだ。

(にゃん☆)



アシカの修業3

～プレイザ・ピアノ～

MSX2/2+VRAM128K BY 木内靖

▶遊び方は35ページ

変数の意味

- A……汎用
- AS……ゲーム前メッセージ/スプライトパターン作成用
- B、N……アシカの移動方向
- C……アシカの移動回数
- C(n)……パレット切り換え用
⇒背景のフラッシュ用
- G……クリアフラグ⇒クリアなら1、ミスなら0
- H……ハイスコア
- I、J……ループ用
- K……目的の鍵盤の位置
- L……レベル
- M……ミス回数
- P……効果音用
- R……乱数初期化用
- S……スコア
- S1……クリアしたときの得点
- T……タイム用
- X……アシカの鍵盤上の位置
- X1……アシカの位置保存用

プログラム解説

- 10 初期画面設定/変数型宣言/グラフィック画面への文字出力準備/乱数初期化/トリガー入力割りこみ設定
- 20～30 ゲーム前デモ(メッセージ表示、効果音)/パレット切り換え/変数設定
- 40～50 スプライトパターン定義/カラススプライト定義
- 60～80 ゲーム画面を構成するグラフィックの作成
- 60 鍵盤と矢印の作成
- 70 デカ文字作成

- 80 ハートマーク作成
- 90～100 ゲーム画面作成/ハイスコア初期化
- 110 スコア、座標、レベルなどの変数初期化/ゲーム画面の表示/鍵盤のパレット切り換え/行250へ飛ぶ
- 120 アシカの移動方向設定/スコア調整
- 130 ハイスコアとスコア表示
- 140 目的の鍵盤の位置設定/アシカ表示
- 150 矢印表示/一定間隔ごとの割りこみ設定/効果音/各割りこみの許可/目的の鍵盤を赤くする/アシカのいる鍵盤を緑にする
- 160 パレット切り換え/行160(この行)を繰り返す⇒2つの割りこみ(トリガー入力と、一定間隔での割りこみ)待ちの状態になる
- 170 メッセージ消去/ミス判定⇒ミスなら行200へ
- 180 アシカの移動開始/一周したかの判定⇒【一周したら】効果音/ボーナス計算
- 190 アシカの移動デモ/スコア計算、表示/アシカの座標更新/移動の繰り返し
- 200～220 アシカが移動先の鍵盤を押すデモ
- 230 クリア判定⇒【クリアなら】スコア更新/効果音/行250へ【ミスなら】効果音/ミス回数更新/ハートの表示更新/ゲームオーバー判定⇒【まだ継続するなら】行250へ

- 240 ゲームオーバー処理(メッセージ表示/効果音/リプレイ/行110へ)
- 250 パレット切り換え⇒鍵盤の色をもどす/レベル、タイム、ハイスコア更新/行120へ
- 260 トリガー割りこみサブ⇒時間内に入力されたトリガーの回数を計算する
- 270 一定間隔ごとの割りこみサブ(トリガー入力割りこみ禁止/矢印消去/行170へ)
- 280～290 パレット切り換えサブ(背景フラッシュ)
- 300 客の歓声用効果音サブ
- 310 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
- 320 REM文

補足

行50のCOLORSPRITE命令は1画面プログラムで応用の効くテクニックだ。この命令のおかげで、スプライト面0に表示されているアシカの頭を動かすだけで、スプライト面1の目玉もくっついてくるのだ。さきのCOLORSPRITE命令でスプライト面1に表示されるスプライトの色を白に固定し、スプライト面0とおなじ優先順位を与えているため、表示命令ひとつで2つとも動くのだ。しかし、このプログラムにはいくつかムダがある。なかでも行120のスコア調整判定は無意

プログラマからひとこと

このシリーズは終わり?

まん中んのは一応アシカのつもりです。このアシカの修業シリーズもネタが尽きたんで終わりがちかもしれません。じっさい、このピアノを弾く芸もすごいマイナーな芸だそうで、10人の人に「おい、アシカってピアノ弾くの?」と聞いたら、8人が「弾くわけないだろ」と答えたぐらい。また、作った本人さえもアシカがピアノを弾くなんて知らなかったし……というわけで、このシリーズは終わるかもしれません。明日までのレポートと修学旅行の作文にまったく手を付けてないことに気づいたのでい……、突然ですがまた今度の作品で会いましょう。サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。(木内靖 P. S. あー今夜は徹夜だ……)



味だ。なぜならスコア用の変数
Sは整数型になっているので、
99999という値までいくまに
エラーになるからだ。また、プ
ログラムの内容に対して変数の
種類が多すぎと思う。もっと
考えを整理して、変数に頼りず
ぎないすっきりした処理を心掛
けてほしい。

(MORO)



ASHIKAB. FD1

```

10 COLOR15,4,4:SCREEN5,3:DEFINTC-Z:OPEN"
GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):ONSTRIGGOSUB260
20 PSET(20,96):FORI=1TO28:AS=MID$( "「さあ っ
き」は アシカくんの どうしようてす!",I,1):IFAS>" "THE
NPLAY"V1505L32"+CHR$(67+RND(1)*2)
30 PRINT#1,AS$:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOSUB3
00:COLOR=(2,7,0,0):C(0)=5:C(4)=5
40 FORI=0TO3:READAS:AS=MID$(STRINGS(16,4
8)+"1C",1,-18*(I>0))+ "1C"+AS+"00":FORJ=0
TO15:A=VAL(" &H"+MID$(AS,J*2+1,2)):B=0:VP
OKE30720+I*32+J,A:FORK=7TO0STEP-1:IFA#2^
K=1THENA=A-2^K:B=B+2^(7-K):NEXTELSENEXT
50 VPOKE30720+I*32+16+J,B:NEXTJ,I:SPRITE
$(4)=STRINGS(32,255):COLORSPRITE(1)=79
60 SOUND10,12:SETPAGE,2:CLS:LINE(0,0)-(1
7,89),1,BF:DRAW"S4A0C14BM4,0D85G4E4R9F4H
4U85C15BM30,5D10R10D5E20D5R10D10L10D5H20
D5L10":PAINT(31,6),2,15:PAINT(55,6),2,15
70 COLOR2,0:PRESET(80,0):PRINT#1,"HIT SP
ACEGAME OVER":FORI=0TO29:COPY(80,I#4)-(2
24,I#4),2TO(80,I+8),2:NEXT:FORI=0TO1:A=8
0+I*72:FORJ=0TO215:COPY(A+J#3,8)-(A+J#3,
39),2TO(J,100+I*32):NEXTJ,I
80 FORI=0TO1:COLOR2-I,0:PSET(19-I,1-I),,
TPSET:PRINT#1,MID$( "♥X",I+1,2):NEXT
90 SETPAGE,1:CLS:LINE(21,58)-(233,182),1
,BF:FURI=0TO6:A=I*30+23:LINE(A,60)-(A+28
,169),7+I,BF:LINE(A,170)-(A+28,180),14,B
F:NEXT:FORI=0TO5:I=I-(I=2):COPY(0,0)-(17
,89),2TO(I*30+44,60),1:NEXT:COLOR15
100 PSET(28,8):PRINT#1,"アシカのしゅきょう -フレイ
サ ヒアノ-":PSET(96,24):PRINT#1,"HI-SCORE
":PSET(80,38):PRINT#1,"CHANCE :":COLOR2
:PRINT#1,"♥ ♥":COLOR3:PSET(40,48):PRINT#
1,"LEVEL SCORE":SETPAGE,0:H=200
110 GOSUB300:S=0:X=RND(1)*7:L=1:T=170:M=
0:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0):FORI=0TO6
:COLOR=(7+I,7,7,7):NEXT:GOTO250
120 N=RND(1)*2:IFS>99999!THENS=99999!
130 COLOR15,0:PSET(176,24):PRINT#1,USING
"#####":H:PSET(88,48):PRINT#1,USING"###
":L:PSET(176,48):PRINT#1,USING"#####":S
140 COLOR=(4,0,0,7):K=RND(1)*7:IFK=X1THE
N140ELSEPUTSPRITE0,(X*30+22,179),1,0:VPO
KE30214,4:VPOKE30216,217
150 B=N*2-1:A=(1-N)*20:COPY(A+30,0)-(A+5
0,20),2TO((X+B+1)*30-3,185):C=0:S1=0:ONI
TERVAL=TGOSUB270:PLAY"V15L3205CD":INTER
VALON:STRIG(0)ON:COLOR=(7+K,7,3,7):COPY(
0,100)-(208,129),2TO(24,100),,TPSET:A=6

```

```

160 A=(A+1)MOD8:COLOR=(2,A,0,0):GOTO160
170 PSET(192,40):PRINT#1," ":COPY(24,1
00)-(240,129),1TO(24,100):IFC=0THEN200
180 FORI=1TOC:IFI>1ANDX1=XTHENPLAY"V1505
L32CDE","V1406L32CDEF":S1=S1+L:COLOR=(4,
7,7,7):COLOR=(4,0,0,2)
190 A=X*30+22:FORJ=0TO29STEP2+L#10:P=JMO
D8:SOUND10,15:SOUND5,2:SOUND4,P*2:PUTSPR
ITE0,(A+B*J,179+P),1,0:NEXT:S1=S1+1:PSET
(192,40):PRINT#1,USING"####":S1:X=(X+B)M
OD7:IFX=-1THENX=6:NEXTELSENEXT
200 A=X*30+23:FORJ=207TO160STEP-4:PUTSPR
ITE0,(A,J),1,0:PUTSPRITE2,(A,J+22),1,4:N
EXT:LINE(A,170)-(A+28,176),7+X,BF
210 VPOKE30208,170:VPOKE30216,192:PLAY"S
0M8000L404"+MID$( "CDEFGAB",X+1,1):FORJ=0
TO600:NEXT:VPOKE30208,165:VPOKE30216,187
220 G=-(K=X):LINE(A,170)-(A+28,176),14,B
F:VPOKE30214,(3-G)*4
230 IFG=1THENS=S+S1:A=0:SOUND9,15:GOSUB3
00:GOSUB280:SOUND9,0:GOTO250ELSEPLAY"V15
03C8R32C8":A=6:GOSUB280:M=M+1:COPY(18,0)
-(25,7),2TO(176-M*16,37):IFM<2THEN250
240 COLOR=(2,7,0,0):COPY(0,132)-(206,159
),2TO(24,80),,TPSET:COLOR15,1:PSET(88,11
6):PRINT#1," MID$( "と! へた! なかなかよ おっ
まいよ やっ やるなあ す・すどい!",(L#20)*8+1,8)" ":P
LAY"V15L1604CEG.FEDCEC","V13L804CEGCEC":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BEEP:GOTO110
250 COLOR=(7+K,7,7,7):COLOR=(7+X1,7,7,7)
:X1=X:COLOR=(7+X1,2,6,4):L=L+(L=99)-(G=1
):T=T+(T>70):H=H+(H<S)*(H-S):GOTO120
260 BEEP:C=C+1:RETURN
270 INTERVALOFF:COLOR=(4,0,0,2):STRIG(0)
OFF:PLAY"S0M1000005C2":FORI=0TO600:NEXT:
A=(X+B+1)*30:LINE(A-3,185)-(A+20,205),4,
BF:RETURN170
280 FORI=0TO18-L#6:GOSUB290:COLOR=(4,0,0
,2):NEXT:RETURN
290 COLOR=(4,C(A),C(A+1),C(A+2)):RETURN
300 SOUND7,28:SOUND6,31:SOUND9,15:SOUND1
0,15:SOUND3,0:FORI=0TORND(1)*4:FORJ=0TO7
0:SOUND2,J:NEXTJ,I:SOUND9,0:RETURN
310 DATA 3B473B4F8F1F1F3F2341C18181C1E3F
F,3232727E3E1C,2A2A767E3E1C,2A364A6E3618
320 '— Release on Sept.20.1991 — by YK

```


プロ スポーツ PRO SPORT

～カールの野望～

MSX MSX2/2+RAM8K BY Prof.26

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト関係

A.....スプライトの番号
S\$.....スプライトパターン定義用
X、Y.....プレイヤーの座標

その他の変数

A\$, B\$.....地面
F.....風速(範囲は-2~2)
G.....トリガー入力(トリガーが押されるごとに変化しジャンプ中の姿勢が変わる)
H.....ハイスコア用
I、J.....ループ用
K.....走った距離
L.....現在競技中のプレイヤー番号
M.....現時点で最高記録を出しているプレイヤー番号
N.....プレイする人数
P.....挑戦した回数(プレイヤー全員の合計)
S.....スティック入力用
T.....ジャンプしてから時間

プログラム解説

- 1 画面モードの初期設定/文字領域の確保/画面色の指定/変数型宣言/キャラクタパターンの定義/スプライトパターンの定義
- 2 遊ぶ人数の入力/地面のパターンを作成/初期画面の表示/PSG初期化
- 3 変数初期化/風向きの設定/スティック入力判定⇒風速表示/砂のスプライトを消す
- 4 音を消す/地面の表示/時間調整ループ(風によって速度を変化させるため)/ファウルの判定⇒ファウルのマークを表示/トリガー入力判定⇒入力によって選手の姿勢を変える
- 5 ジャンプ中か判定⇒ジャンプ中だったら行7へ/スプライトパターン切り換え/スティック入力/選手の表示/行4へ
- 6 スプライト表示サブ
- 7 滞空時間の計算/選手の座標を求める/選手の表示/着地の判定⇒着地してなければ行4

へ/効果音/砂の表示/最高記録の更新
8 挑戦回数のカウント/終了判定⇒まだ挑戦できるのであれば行3へ/効果音/結果の表示

/世界記録の判定⇒効果音/メッセージ表示
9 リプレイ処理/スプライトパターンのデータ
(にゃん☆)



PROSPORT. FD1

```
1 SCREEN1,3: CLEAR700: WIDTH16: COLOR15,4,1
: KEYOFF: DEFINT A-T: FORI=0TO4: FORJ=0TO7: VP
OKE1408+I*64+J,-255*(J<2): NEXT: VPoke8214
+I,55+I*2: READS$: SPRITES(I)=S$: NEXT
2 INPUT"はんすう"; N: IFN<10RN>3THEN2ELSECLS:
FORI=0TO33: A$=A$+" "; B$=B$+"ネク": NEXT: A$
=A$+"1-2-3-4-5-6-7-8"+STRING$
(21,"-"): B$=B$+"ミクネネ"+STRING$(42,"タ"): L
OCATE0,10: PRINT" P1 P2 P3": SOUND7,40
: SOUND3,9: PLAY"T90L805V13SM20000"
3 SOUND6,20: T=0: A=0: G=0: K=0: L=PMODN: X=12
0: Y=44: F=RND(1)*6-3: IFSTICK(L) THENLOCATE
3,1: PRINT"ふうく": F: VPoke6915,0ELSE3
4 SOUND9,0: K=K+1: LOCATE0,7: PRINTMID$(A$,
K,16)MID$(B$,K,16): FORI=0TO40-F*20: NEXT:
IFX>623-8*KANDG=0THENLOCATEL*5,P+N+12: PR
INT" ***": PLAY"05C2": GOT08ELSEIFSTRIG(L)
ANDK>53THENG=G-(G<3)
5 IFGTHEN7ELSESOUND9,13: A=1-A: S=STICK(L)
: Y=85-Y: X=X-(S=3)+(S=7)+F/2: GOSUB6: GOT04
6 PUTSPRITE1,(X,Y),L*7+1,A: RETURN
7 T=T+1: X=X+(4-A)*F/8: Y=44-6*T+T^2/4: A=G
: GOSUB6: IFT>23ANDY>40-(A=3)*8THENSOUND9,
13: SOUND6,5: PUTSPRITE0,(X-4,Y-(G<3)*4+6),
14,4: S=100*K/3+25*X/6-2570: LOCATEL*5,P+
N+12: PRINTS: SOUND9,0: IFS>HTHENH=S: M=L+1E
LSEELSE4
8 P=P+1: IFP=18*N/3THENPLAY"FCDEF2": PRIN
TSTRING$(16,61)"RECORD"H"cm PLAYER"M"W
IN": IFH>895THENPLAY"CFFG6E16F4": PRINT"せか
いんきろく!!"ELSEELSE3
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9: DATA"0Pタミタpみ
""0",""LTアコ+086wqAタ",""XhPX(0880""0000
",""を:ふやつY=",""リ:カほC
```

プログラマから ひとこと

くやしさを頭がいっぱい

去る8月8日、ほくはコンテストに向けてゲーム作りに没頭していた。しかし、9月号の「THE BADMINTON」を見て驚いたと同時に大きなショックを受けた。なぜなら、そのとき僕が作っていたゲームとまったく同じだったからだ。「バドミントンはマイナーなのがくやし」と、考えまで同じだった。実はほくもバド部員で、広い世の中たとえ遠く離れていても似た者どうし考えることは同じなんだと思いつ、頭の中は先を越されたくやしさを頭がいっぱいだった。でも「THE BADMINTON」のほうがおもしろかったの、すぐにあきらめがついた。(Prof.26)

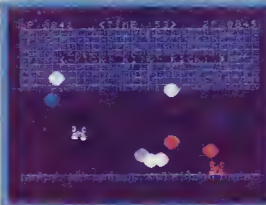


なぜか田舎風景になっちゃった。



当選者
発表

●11月号ソフトプレゼント当選者 ①「幻影都市」=〈東京都〉永野昴祐一・三重県・酒徳有一・香原智明/②「サーク・ガゼルの塔」=〈東京都〉藤井寛己・香川県・高嶋明人・広島県・小玉暁洋/③「AD&Dヒーロー・オブ・ランス」=〈新潟県〉伊藤義央・富山県・舟田洋一郎・大阪府・下村善宏



KICK! KICK! KICK!

キック・キック・キック

MSX MSX2/2+RAM32K BY 沢田広正

▶ 遊び方は36ページ

変数の意味

A……マシン語の書きこみ用
(展開したマシン語データ)
A\$, B\$……スプライトパター
ン定義とマシン語の書き込み
用
AD……マシン語の書き込み用
(アドレスの指定に使用する)
I、J……汎用
P1、P2……各プレイヤーの
得点
SU……マシン語のチェックサ
ム用(プログラム中ではSUM
という変数名)

プログラム解説

10 初期設定/スプライトパ
ターン定義
20 スプライト面のクリア
30 マシン語をメモリへ書き込
む
40~50 タイトルの表示
60~70 メインルーチン(マシ
ン語を呼び出す)/ゲーム結果
の点数を求める
80~90 勝者判定
100~120 スプライトパターン
データ

130~420 マシン語データ

マシン語解説

&HC0000~&HC05E
初期設定
&HC05F~&HC081
メインルーチン
&HC082~&HC08D
BAS ICへの復帰ルーチン
&HC08E~&HC13E
プレイヤーの移動処理
&HC13F~&HC145
速度調節用ウェイト
&HC146~&HC163
乱数の発生
&HC164~&HC1A8
ボールの出現
&HC1A9~&HC262
ボールの移動
&HC263~&HC2E7
当たり判定
&HC2E8~&HC32F
ゴール判定
&HC330~&HC33F
効果音サブ
&HC340~&HC36A
得点の計算と表示
&HC36B~&HC3AE
割り込みサブ

&HC3AF~&HC3B3
割り込みフックの回避エリア
&HC3B4
乱数用ワーク
&HC3B5~&HC3D8
効果音データ
&HC3D9
現在処理をしているプレイヤー
&HC3DA~&HC3DD
スティック入力用ワーク
&HC3DE~&HC3E0

プレイヤーの移動用ワーク
&HC3E1~&HC3E4
得点用ワーク
&HC3E5
アニメパターン用カウンタ
&HC3E6~&HC3E7
割り込み用カウンタ
&HC3E8~&HC3EF
プレイヤーの状態用ワーク
&HC3F0~&HC449
ボール用ワーク (にゃん☆)

プログラマから
ひとこと

やっと採用



いずれこのキャラクターと
どこかで会えるでしょう。
(たぶん)

初採用で、とってもうれし
いです。うるうる。この2、
3年間送り続けて20年ぐら
いかな。知っている人は知
っていると思うけど、Mフ
ァンでは、ソニーのコンテ
スト以来ですね。あのとき、
Mファンには何本も送って
いたのに、今度はMファン
にも投稿してくださいね」
と電話でいわれ、ショック
だった。これからもどんど
ん投稿しようと思います。
それから、友人のDUYO
君がMファンが嫌い/と
うるうるしていました。話
がめっちゃくちゃですが、こ
れからもよろしく/では、
また……。 (沢田広正)

KICK KICK. FD1

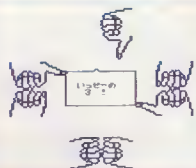
```
10 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,0,0:DEFINT A-
Z:WIDTH30:FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=0T
031:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
20 FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT
30 AD=&HC000:FORI=0TO29:READA$,B$:SUM=0:
FORJ=0TO32:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
POKEAD,A:AD=AD+1:SUM=SUM+A:NEXT:IF SUM<>
VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT "ERROR IN "
:I+22:END ELSE NEXT:DEFUSR=&HC000
40 CLS:FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID
$("FFAAD4AAD4AAD480",I*2+1,2)):NEXT:VPOK
E8204,&H74:PRINT "1P:0000 <TIME :90>
2P:0000":A$=STRING$(30,"a"):FORI=1TO9:
PRINTA$:NEXT:LOCATE0,22:PRINTA$:
50 LOCATE5,5:PRINT"< KICK! KICK! >
":LOCATE7,19:PRINT"[PUSH SPACE KEY!]:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:LOCATE
7,19:PRINTSPC(17);
```

```
60 A=USR(0):FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEX
T:A$=HEX$(PEEK(&HC3E2))+RIGHT$("00"+HEX$
(PEEK(&HC3E1)),2):P1=VAL(A$)
70 A$=HEX$(PEEK(&HC3E4))+RIGHT$("00"+HEX
$(PEEK(&HC3E3)),2):P2=VAL(A$)
80 IF P1<P2 THEN A$="PLAYER-2 WIN !" ELS
E IF P1=P2 THEN A$="DROW GAME !!" ELSE A
$="PLAYER-1 WIN !"
90 LOCATE15-LEN(A$)*2,12:PRINTA$:FORI=0
TO9999:NEXT:LOCATE0,12:PRINTSPC(30):GOT
040
100 DATA 030F1F3F7F7FFFFFFF7F7F3F1F0F0
3C0F0F8FCFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
110 DATA 307A585A5A78330F3D7E037DFEFFF7E0
0000C5E1A5A5A9EECF09C7EC13E7F7F3E
120 DATA 00307A585A5A79370F397E837CFEFE7
C0C5E1A5A5A1ECCF0BC7EC0BE7FFF7E00
```



130 DATA CD900021B5C3CD30C321D9C30671AF3
2E5C3772310FC3E9032E6C33E3C32E7C33E,1056
140 DATA 4832E9C33EAF32EDC33EA032E8C332E
CC33E0A32EBC33D3D32EFC3CD64C1CD46C1,11DD
150 DATA 3E0832E5C3F3219FFD11AFC3010500E
DB03EC3329FFD216BC322A0FDFB3AE6C34F,1100
160 DATA 211218CD52C33AE6C3B72843AF32D9C
3CDD50032DCC332DAC3AFCD080032DBC3DD,11F2
170 DATA 21E8C321DFC3CDBEC0AF3C32D9C3CDD
50032DDC332DAC3AF3CDD080032DBC3DD21,1334
180 DATA ECC321E0C3CDBEC0CDA9C118AD21AFC
3119FFD010500EDB0C93ADAC3FE07280AFE,1272
190 DATA 062806FE082802180BDD7E013D0FE103
81CDD7701FE03280AFE042806FE02280218,097C
200 DATA 0BDD7E013CFEDF3003DD77017EB7200
83ADBC3B728183EA03D77FE503809DD7E00,00B0
210 DATA 3DD077001807DD7E003CDD7700CD19C
1C9F33ADEC38787C604DD770221E8C33AD9,0FE6
220 DATA C387874711001BB72804132310FC010
400CD5C00FBC9C5065010FEC1C9C53AB4C3,0084
230 DATA 010000CB7F28010487CB6728010CF57
9A847F1B03C2B4C3C1C9E5D5C521F0C316,0F3C
240 DATA 0A7EB7280B01090009157AB720F3182
AAF3C77233D7723CD46C1FE2038F9FECF30,0C9C
250 DATA F57723AF773E0F237723AF77233C77C
D46C1E6033C23772377C1D1E1C921F0C301,0EF9
260 DATA 081BDD21F0C33E0AF57EB72006CD3FC
1C33FC2DD7E043D0FE0230023E0FDD7704DD,0E4D
270 DATA 7E083DD077082806CD4FC2C30DC2DD7
E07DD7708DD5606DD7E0182DD7701DD5605,0E1F

280 DATA DD7E0282DD7702CD4FC2DD7E02FEF83
80DAFDD7700DD7704CD4FC2CDE8C2AF32D9,1215
290 DATA C3CD63C2AF3C32D9C3CD63C2DD7E01F
EA0200CDD3606FFE521C1C3CD30C3E1FE4F,1316
300 DATA 200CDD360601E521C1C3CD30C3E1110
90019DD1903030303F13DC2B5C1C9F3DDE5,0E8A
310 DATA E5C5235059010400CD5C00C1E1DDE1F
BC9E5FD21E8C33AD9C387875F1600FD19DD,11C2
320 DATA 7E01FE50DAE6C2DD5602FD7E0192300
2ED44FE10D2E6C2DD5601FD7E00923002ED,10DD
330 DATA 44FE10D2E6C2AFDD77063AD9C3B73EF
F20023C3CDD7705AF3CDD7708DD770721DC,1031
340 DATA C33AD9C3B7280123DD3606007EFE012
808FE022804FE082006DD3606FF1812FE04,0BFE
350 DATA 2808FE062804FE052006DD360601180
0E1C9E5C521CD3CD30C3DD7E05FE01201C,0D1B
360 DATA 21E1C3CD40C33AE1C34F210618CD52C
33AE2C34F210418CD52C3181A21E3C3CD40,0F36
370 DATA C33AE3C34F211D18CD52C33AE4C34F2
11B18CD52C3C1E1C9C5D506067E235ECD93,1000
380 DATA 002310F7D1C1C9F3E57E3CB72720067
7237E3CB72777E1FBC979CB3FCB3FCB3FCB,10CB
390 DATA 3FC630CD40002379E60FC630CD40002
3C9F3DDE5FDE5E5D5C5F53AE5C3D280532,1165
400 DATA E5C31810CD64C13ADECEEE0132DEC33
E0832E5C33AE7C33D32E7C3200E3E3C32E7,103D
410 DATA C33AE6C3B73D2732E6C3F1C1D1E1FDE
1DDE1FB00000000000F079C060A0B0000C0A,0E7A
420 DATA 0D000800000460100081009000A00000
002000302091008000A000000000000000,00D3



8HANDS エイト・ハンズ

MSX MSX2/2+RAM16K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A、X、Y……データ読みこみ用
A(n)……スプライト面nに表示されているスプライトパターン番号
A\$(m, n)……スプライトパターンデータ作成用
B(n)……指の状態(1なら指を上げている)⇒nはプレイヤーの左手から反時計まわりで0~7の値)
C(n)……手の残り数⇒nはプレイヤーから反時計まわりで0~3の値)
D……上げられた指の数
E……順位設定用
.I、.J、.K、.L……ループ用
P、P\$(n)……効果音用
R……順番用

S……宣言した数
W(n)……クリアした順位

プログラム解説

10 画面設定/文字領域の確保/変数の整数型宣言/配列変数定義/ウエイトメッセージ表示/スプライトパターン定義用変数設定
20 フキダシのキャラクタパターン定義
30~60 手のスプライトパターンデータ作成
30 プレイヤーの左手のパターンデータ読みこみ・設定
40 プレイヤーの左手のパターンを反時計まわりに90度回転(COM1の左手のパターン作成)
50 プレイヤーとCOM1の左手のパターンを左右反転

(プレイヤーとCOM1の右手のパターン作成)
60 プレイヤーとCOM1の両手のパターンを上下反転(COM2とCOM3の両手のパターン作成)
70 スプライトの配置(まだパターン定義していないので手は見えない)
80 効果音データ読みこみ
90 スプライトパターン定義
100 スプライトの色を黒くする(手の表示)/指のフラグ、手の数、順位初期化/PLAY文初期化/誰から始めるか設定
110 指を下げさせる/フキダシとメッセージ表示/効果音
120 プレイヤーか判定⇒プレイヤーでなければ行160へ飛ぶ
130~140 フルキーの「0」~「9」キーの入力判定

150 行180へ飛ぶ
160 手の合計数からコンピュータの宣言する数字を計算
170 乱数による時間待ち
180 プレイヤーが指を上げるかの入力処理
190 コンピュータが指を上げるかの処理/上げられた指の総数計算
200 指の上げ下げにより表示するスプライトパターン変更/宣言した数の表示/効果音/時間待ち
210 当たり判定⇒当たりならメッセージ表示/手の数を減らす/手のスプライト消去/効果音/時間待ち/クリア判定⇒クリアなら順位更新/ゲーム終了判定⇒終了なら行230へ飛ぶ
220 順番更新/すでにクリアしているか判定⇒クリアしてい



当選者発表

●11月号FFBプレゼント当選者 ①「信長の野望・武将風雲録ジグソー」=〈山形県〉半田和巳〈長野県〉西沢弘〈兵庫県〉佐野英司/②「三国志IIジグソー」=〈埼玉県〉細田政之〈千葉県〉近藤邦朗〈香川県〉平野耕生/③「蒼き狼と白き牝鹿ジグソー」=〈茨城県〉中北智久〈千葉県〉梅田論史〈静岡県〉石川修之

るなら行220を繰り返す／クリ
アしていなければ行110へ飛ぶ
230 最下位の設定
240 順位の表示と効果音／時
間待ち／行100へ飛ぶ
250 メッセージ枠の表示サブ
260 効果音サブ
270～280 スプライトパターン
データ(行30で読みこみ)
290 手の表示位置と表示パタ
ーン番号(行70で読みこみ)
300 効果音データ(行80で読み
こみ)

補足

このゲームで不満があるのは



コンピュータの宣言した数と行
動がバラバラなところ。たとえ
ば「0」と宣言しておいて両手の
指を上げていたりする。もう少
し、くふうしてほしい。

(MORO)

プログラマから ひとこと

効果音が気に入ってます

突然ですが、MIJINKO-SOFTです。ミジコ(微塵子)ソフトと
読みます。名前の由来は、約2年まえ、小学校6年のときに学校で結成し
たミジコ隊という個性豊かな7人組からとりました。ミジコ隊結成の
ことは、またの機会にでもと思います。このゲームは、初採用ですが、投
稿したものの中では、5作目です。自分としては、言葉が表示されるたび
に鳴る効果音が気に入っています。苦労して十数種それぞれ違うものを作
っただけはあったと思います。学校では、もうほとんどはやらなくなりま
したが、これでまたはやらせることができるかも(???). これからもど
んどん載るようなものを作りたいです。(MIJINKO-SOFT)



BHANDS. FD1

```
10 SCREEN1,3,0:COLOR1,10,10:KEYOFF:WIDTH
32:CLEAR8000:DEFINT A-Z:DIMA$(23,31),P$(1
8):GOSUB250:LOCATE12,11:PRINT"Please"STR
ING$(3,29)CHR$(31)"Wait!":LOCATE12,13:PR
INT"やく1分15秒":FORI=0TO23:FORJ=0TO31:AS(I,
J)="00000000":NEXTJ,I
20 FORI=0TO31:VPOKE224+I,VAL("&H"+MID$("
00000008344281000100804020408101010284483
000000001020408040201010",I*2+1,2)):NEXT
30 FORI=0TO2:FORJ=0TO31:READA:AS(I*8,J)=
RIGHT$("000000000"+BIN$(A),8):NEXTJ,I
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO7:FORL=0T
07:MID$(AS(I*8+2,J*8+K),L+1,1)=MID$(AS(I
*8,L+16-J*16+(J*2)*40),8-K,1):NEXTL,K,J,
I
50 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO31:FORL=0
TO7:MID$(AS(I*8+J*2+1,K),L+1,1)=MID$(AS(
I*8+J*2,(K+16)MOD32),8-L,1):NEXTL,K,J,I
60 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO1:FORL=0T
O15:AS(I*8+J+4,K*16+L)=AS(I*8+J,K*16+15-
L):NEXTL,K,J,I
70 FORI=0TO15:READX,Y,A:PUTSPRITEI,(X,Y)
,0,A:IFA<8THENA(I)=A:NEXTELSENEXT
80 FORI=0TO18:READP$(I):NEXT
90 FORI=0TO23:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32
+J,VAL("&B"+AS(I,J)):NEXTJ,I
100 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,1:NEXT:FORI=0
TO7:B(I)=0:NEXT:FORI=0TO3:C(I)=2:NEXT:E=
0:PLAY"V15T12004":R=RND(-TIME)*4
110 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,A(I)+8:NEXT
:GOSUB250:LOCATEVAL(MID$("15201511",R*2+
1,2)),VAL(MID$("14110911",R*2+1,2)):PRIN
TCHR$(1)+CHR$(92+R):LOCATE13,11:PRINT"いっ
せーの":P=9:GOSUB260
120 IFR>0THEN160
130 FORI=-1TO0:I=(PEEK(-1051)=255ANDPEEK
(-1050)=255):NEXT:S=9:FORI=0TO7:IF(PEEK(
-1051)XOR255)=2^ITHENS=I:I=8:NEXTELSENEX
T
140 IFPEEK(-1050)=254ANDS=9THENS=8ELSEIF
S=9THEN130
150 GOTO180
160 S=RND(1)*(C(0)+C(1)+C(2)+C(3)+1)
170 FORI=0TORND(1)*300:NEXT
```

```
180 B(0)=(PEEK(-1047)=251)*(C(0)>0):B(1)
=(PEEK(-1049)=251)*(C(0)=2)
190 FORI=1TO3:B(I*2)=(RND(1)>.5)*(C(I)>0
):B(I*2+1)=(RND(1)>.5)*(C(I)=2):NEXT:D=0
:FORI=0TO7:D=D+B(I):NEXT
200 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,A(I)+8*(B(I
)+1):NEXT:LOCATE13,12:PRINT"!":P=S:GOSU
B260:FORI=0TO300:NEXT
210 IFS=DTHENLOCATE13,13:PRINT"よっ!":C(
R)=C(R)-1:PUTSPRITEI*2+C(R),0:PUTSPRITE
8+R*2+C(R),0:P=10:GOSUB260:FORI=0TO200:
NEXT:IFC(R)=0THENW(E)=R:E=E+1:IFE=3THEN2
30
220 R=(R+1)MOD4:IFC(R)=0THEN220ELSE110
230 FORI=0TO3:IFC(I)>0THENW(3)=I:NEXTELS
ENEXT
240 GOSUB250:FORI=0TO3:LOCATE12,10+I:PRI
NTCHR$(49+I)" ":P=11+I:GOSUB260:PRINTMI
D$("フレイヤ-COM 1 COM 2 COM 3",W(I)*6+1,6
):P=15+W(I):GOSUB260:FORJ=0TO400:NEXTJ,I
:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO100
250 LOCATE11,9:PRINT"_____":FORK=0T
03:LOCATE11,10+K:PRINT"l_____l":NEXT:
LOCATE11,14:PRINT"_____":RETURN
260 PLAYP$(P):FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:
RETURN
270 DATA 2,2,1,2,4,3,4,4,3,1,0,0,0,15,24
0,0,66,76,242,129,134,249,129,129,254,66
,226,28,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,7,60,192,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254
,18,12,242
280 DATA 0,2,5,5,7,9,9,17,18,34,34,68,13
1,128,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,
8,4,242
290 DATA 96,159,0,128,159,1,192,95,2,192
,63,6,128,255,5,96,255,4,32,63,7,32,95,3
,96,127,8,128,127,9,160,95,10,160,63,14,
128,31,13,96,31,12,64,63,15,64,95,11
300 DATA L16GD,L16CA,L8A,L16EG,L16AC,L8G
,L16DG,L16GC,L16EA,L8G16R16CD,L16AR16.C,
L16EAC8R4,L16AC8R4,L16EG32R32G8R4,L16GDC
8R4,L16EAC8,L16ACR8CE,L16ACR8.E,L16ACR8
CD
```



ないんす

MSX2/2+ VRAM64K BY KAM

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A、B、C、D、I、J、K、
L、NL、R、T、U……汎用
A\$, B\$……BGM用の文字
列
CM……動かせるブロック
M(n, m)……現在のラウンド
のデータ
N……ブロックの種類
NA……現在の手数
NM(n)……制限手数
P……プレイ中のラウンド
R1、R2……パレットを変化
させるために使用する
SD\$(n)……ラウンドのデー
タ
SK……移動方向用
SL……総ステージ数
W……USR関数の呼び出しに
使用
X、X1、Y、Y1……ブロッ
クの表示位置
XL、YR、XR……ブロック
の座標
XS……スティック入力用

プログラム解説

10 画面初期設定/グラフィッ
ク画面への文字出力準備/変数
型宣言/PSGの初期化
20 配列変数宣言/変数初期設
定

30 タイマー割り込み先の指定
40 タイトル表示
50~70 ステージのデータ類の
読み込み/ステージの表示
80~130 ゲーム画面の作成/
タイマー割り込みの許可
140 ステージクリア判定
150 ゲームオーバーの判定
160~180 スティック、トリガ
ーの入力処理
190 全ステージクリアの判定
200~210 エンディング
220 リプレイ処理
230~270 ブロックを移動させ
る処理
280 パレットの変更(一定時間
ごとに色を変更する)
290~300 パレット、ステージ
のデータ

補足

行290にあるパレットのデー
タを見てみよう。このプログラ
ムでは1色ごとにRGBに分か
れている。これを1つにまとめ
てしまうと見やすくなるのでは
ないだろうか? 例えばRを
256倍、Gを16倍して16進数に
してデータにしておくと、見やす
い後の変更が楽になるはず。
プログラムがちょっと面倒になる
けど一度やってみては?
(にゃん☆)

プログラマから ひとこと

クリアのコツ

はじめまして、KAMです。私はかつてLINKSのRLBAAに出だし、
MNR(ミッドナイトラリー)でトップ争いをしていたKAZUCHANと
同一人物です。ファンダムには初投稿で初採用です。デジタイザーで取り
こんだ映像をパズルにしたいと思って研究していたときに思いついたゲー
ムで、見た目は裏腹な難しさが気に入って、制作中に3日くらいハマッ
た覚えがあります。クリアのコツは、動かした後の形を想像しながら解く
こと。1年ほどまえにX68000を買ったんですが(68は私には難しい)、MS
Xを続けてきてほんとうによかったと思う。最後にアドバイスしてくれた
MAKOTO、載ったよ。(KAM)



NINES Presented by KAM



NINES. FD1

```
10 CLEAR500:COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
  "AS#1:DEFINT A-Z:DEFUSR=5H0:W=USR(0)
20 SL=19:DIM M(4,4),SD$(SL),NM(SL):XR=10
  7:YR=40:XL=7:P=1:AS="T150L1606S0M9000":A
  15="T150SL16V12"
30 R1=4:R2=3:ONINTERVAL=12GOSUB280
40 PSET(70,80):PRINT#1,"ハズルゲーム ないんす"
  SPC(86):"by KAM":FOR T=0 TO 1000:NEXT T
50 FOR I=2 TO 11:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):
  NEXT:FOR I=1 TO SL:READ SD$(I),NM(I):NEXT
60 SETPAGE,1:CLS:FOR I=0 TO 28 STEP 28:LINE(
  I,0)-(I+26,26),1S,8F:NEXT:PLAYAS,AS,A15
70 C=2:FOR I=0 TO 24 STEP 28:LINE(I,2)-(I+24,
  26),C,8F:C=C+1:NEXT:SETPAGE,0
80 CLS:NA=0:PSET(89,30),15:PRINT#1.Using
  "ROUND #":P
90 I=1:FOR Y=1 TO 3:FOR X=1 TO 3:NL=I-1:N=VAL(
  MID$(SD$(P),I,1)):M(X,Y)=N
100 COPY(28*NL,0)-(28*NL+27,27),1 TO (28
  *X+XL,28*Y+YR):0
110 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
  +XR,28*Y+YR),0:IF N=8 THEN X1=X:Y1=Y
120 I=I+1:NEXT X:Y=Y+1:CM=M(X,Y):
  LINE(91,126)-(115,150),11,8F
```

```
130 PSET(89,45),15:PRINT#1.Using"NEXT #
  ":NM(P)-NA:INTERVALON
140 K=0:FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3:IF M(J,I)=KTH
  ENK=K+1:NEXT:NEXT:GOTO190
150 IF NM(P)-NA=0 THEN PLAY"V120E406":GOTO2
  20
160 XS=STICK(0)ORSTICK(1):IF(STRIG(0)ORS
  TRIG(1))=1 THEN 80 ELSE IF XS=0 THEN 160
170 IF XS=3 AND X<3 THEN X=X+1:SK=1 ELSE IF XS=7
  AND X>1 THEN X=X-1:SK=2 ELSE IF XS=5 AND Y<3 THEN
  Y=Y+1:SK=3 ELSE IF XS=1 AND Y>1 THEN Y=Y-1:SK=4
  ELSE 160
180 ON SK GOSUB280,240,250,260:GOTO130
190 BS="CDECECE8":PSET(110,170),0:PRIN
  T#1,"GOOD!":PLAYBS,"R16"+BS:FOR T=0 TO 1500
  :NEXT T:PSET(110,170):PRINT#1,SPC(5):IF P
  <SL THEN P=P+1:GOTO80 ELSE INTERVALOFF
200 PSET(60,165),0:PRINT#1,"CONGRATULATI
  ONS!":SPC(49):"ALL ROUND CLEAR!"
210 BS="L80SEEDCFEDCEEE22":PLAYBS,"T150
  R16"+BS:GOTO210
220 PSET(87,165),0:PRINT#1,"REPLAY=SPC":
  FOR I=0 TO 1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:P
  SET(87,165):PRINT#1,SPC(10):GOTO80
```

```
230 R=M(X,Y):L=M(X-1,Y):M(X-1,Y)=R:N=R:M
  (X,Y)=L:X=X-1:GOSUB270:X=X+1:N=CM:GOSUB2
  70:NA=NA+1:RETURN
240 R=M(X+1,Y):L=M(X,Y):M(X+1,Y)=L:N=L:M
  (X,Y)=R:X=X+1:GOSUB270:X=X-1:N=CM:GOSUB2
  70:NA=NA+1:RETURN
250 U=M(X,Y-1):D=M(X,Y):M(X,Y-1)=D:N=D:M
  (X,Y)=U:Y=Y-1:GOSUB270:Y=Y+1:N=CM:GOSUB2
  70:NA=NA+1:RETURN
260 U=M(X,Y):D=M(X,Y+1):M(X,Y+1)=U:N=U:M
  (X,Y)=D:Y=Y+1:GOSUB270:Y=Y-1:N=CM:GOSUB2
  70:NA=NA+1:RETURN
270 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
  +XR,28*Y+YR),0:RETURN
280 SWAPR1,R2:COLOR=(10,R1,2,0):RETURN
290 DATA0,5,0,4,0,5,0,0,7,7,0,0,7,5,7,1,
  7,7,7,0,0,0,3,0,4,2,0,4,2,0,0,1234567,2,
  801452367,8,142065378,8,235081647,10,401
  527368,12,425167038,14,401352678,12,3016
  54728,12,026415378,12,251043678,14,40216
  5378,12,125036478,14,827041356,14,601478
  S32,17
300 DATA71056328,16,164072358,14,601724
  S38,16,143625708,16,412307658,16
```



当選者
発表

●プロコン特別参加賞当選者① (北海道)黒澤勝士・橋爪健二(青森県)村材恒・五戸康一(宮城県)阿部俊一郎・佐藤敏博(山形県)尾形純・高橋剛(福島県)山口義博(茨城県)酒出智之・畠山達也(栃木県)島野幸三(群馬県)岡部光生(埼玉県)沢田広正・茂木章・関口敏之・丸林孝通・横堀君夫(千葉県)浅井将史・白石恒太・時田茂幸(東京都)伊藤直輝・木村徹・澤山隆司・白石匡央・高木浩之・田辺英和・藤田毅・柳樹剛隆・山田英征・米山裕



DRIVE GAME2

ドライブ・ゲーム・ツー

MSX MSX2/2+RAM16K BY HASEMAKO

▶ 遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自車の座標

その他の変数

A\$, B\$……パターン定義用

C……クラス

CH(n)……キャラクタ判定用
(nはキャラクタコード)⇒1=道、2=安全地帯、3=じゃま車、4=クラスライン

F……クラス更新フラグ⇒0=更新する、1=更新しない

HI……ハイスコア

I、J……ループ用

S(n)……スティック入力用
(nはスティック入力値)

SP……自車の速度⇒0が速く、2以上では後退する

T……そのクラスでの走行距離

TI……タイム(=スコア)

W……道のパターン番号

W\$(n)……道の表示用⇒1行挿入のエスケープシーケンスを含む

XX……自車の横移動増分

X(n)、Y(n)……不用※使用されていない

プログラム解説

10 初期設定/画面初期化/配列変数定義/メッセージ表示

20 スティック入力用、キャラ

クタ判定用変数設定/ハイスコア初期化/乱数初期化

30 車のスプライトパターン定義/道表示用文字列作成

40 キャラクタパターン定義とキャラクタの色設定

50 フラグなど初期化/スプライト消去/タイトル表示

60~70 始めの部分の道表示/メッセージ表示/PSGレジスタ設定/効果音

80 自車の座標などの変数初期設定/時間待ち/PSGレジスタ設定/内蔵タイマー初期化

90 REM文

100~140 ゲームメイン

100 道のパターン更新、調整

110 道の表示更新/走行距離更新/クラス更新判定⇒

【走行距離が9999を超えたらクラス更新】走行距離とクラス更新フラグ初期化/クラスライン表示【越えていなければ】じゃま車出現判定⇒判定があればじゃま車表示

120 自車の速度更新、調整

130 自車の横移動増分更新、調整

140 自車の座標更新、表示/ゲームオーバー判定⇒【自車が画面下から出ていればゲームオーバー】行170へ飛ぶ【そうでなければ】効果音/自車の位置にあるキャラクタによる分岐

150 REM文

160 安全地帯の処理

170~180 ゲームオーバー処理

170 効果音/道のフラッシュ

ユ/演奏終了待ち

180 効果音/時間待ち/画面、スプライト消去/メッセージ表示/行220のキー入力

サブ呼び出し/行50へ飛ぶ

190 (クラスライン通過処理)クラス更新判定⇒すでに更新済みなら行100へ飛ぶ/クリア判定⇒【まだなら】クラス更新/フラグ設定/行100へ飛ぶ【クリアなら】タイム設定/ハイスコア更新

200 効果音/時間待ち

210 スプライト、画面消去/クリアメッセージ、スコア表示/キー入力サブ呼び出し/行50へ

飛ぶ

220 メッセージ表示/ハイスコア表示/トリガー入力待ち/もとの処理へもどる

230 スプライト消去/もとの処理にもどる/キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

補足

このプログラムは6画面のもの
を圧縮したものだそうだが、
そのためプログラム中にいく
つかゴミが残っている。配列変
数X(n)とY(n)やムダなカッ
コ、コロン「:」などがそれだ。
動けばいいではなく、もう少し
いいにプログラムを組んで
ほしい。(MORO)

プログラマから
ひとこと

ディグダグがしたい!

MSX-FAN

MSXに2HDを、という声があるが、私は反対だ。ここ3、4年のうちに、ディスクは、順次、光ディスクに変わっていくからだ(たぶん)。もはや、2HDは時代遅れだ。ソニーが光ディスクワークマンを発売するが、その、ドライブ、ディスク、フォーマットを流用すれば、価格もおさえられる。しかし、これらを実現させるには、いくつかの問題がある。ひとつは、ソニーがMSXから手を引くみたいだし(私にはそう思える。APPLEとはムフツの仲みたいだし)、もうひとつは、ソニーの光ディスクに対してPanasonicが、テープ版、コンパクトDATを発売するからだ。★DLD1ES希望ベスト10というのはどうでしょうか。ちなみに私は、パックマン、ディグダグ、ギャラガなどが希望です。(HASEMAKO)

CV-FAN

DRIVE2. FD1

10 KEYOFF: CLEAR999: DEFINT A-Z: SCREEN1, 0: COLOR1, 15, 14: WIDTH32: DIMCH(255), X(220), Y(220), W\$(22): PRINTSPC(203) "PLEASE WAIT"

20 S(7)=-1: S(3)=1: FORI=33 TO 99: CH(I)=1-(I>64 AND I<91)*3: NEXT: FORI=161 TO 255 STEP 8: CH(I)=3: NEXT: CH(32)=3: CH(131)=2: CH(133)=2: HI=10800: I=RND(-TIME)

30 A\$=CHR\$(255): SPRITES(0)=A\$+"けけ"+A\$+A\$+"<<<": SPRITES(1)="BffBBテテ": FORI=0 TO 22: W\$(I)=CHR\$(27)+"L"+STRING\$(I+1, "◆")+"a%%%%b"+STRING\$(23-I, "◆"): NEXT

40 FORI=0 TO 3: READ A\$, B\$: FORJ=0 TO 7: VPOKEASC(A\$)*8+J, VAL("&H"+MID\$(B\$, J*2+1, 2)): NEXT J, I: FORI=0 TO 11: FORJ=0 TO 7: VPOKE(1288+J*I*64), VPEEK(1288+J): NEXT: VPOKE8212+I, (I+2)*16+1: NEXT: VPOKE8196, 240: VPOKE8204, 222

50 T=0: C=1: F=1: GOSUB230: CLS: PRINTSPC(202) "【DRIVE%GAME】": GOSUB220

60 LOCATE0, 0: FORI=0 TO 24: PRINTW\$(11): : NEXT: LOCATE13, 3: PRINT"<%GO%": : SOUND7, 56

70 PLAY"V14T163L804FV15GV14GV15GV14GV15GV14FV15GV14GV15GV14GV15GV14GA", "S0M8000T163L804CD2DCD2DDE", "S0M8000T163L803FG4G4G8FG4G4GGA": FORI=0 TO 0: I=PLAY(0): NEXT




```

80 X=128:Y=170:W=11:XX=0:SP=0:T=3000:FOR
I=0TO999:NEXT:SOUND1,2:SOUND8,13:TIME=0
90 '◆ MAIN ◆
100 W=W+RND(1)*3-1:IFW=23THENW=22ELSEIFW
=-1THENW=0
110 LOCATE0,0:PRINTW$(W):T=T+((160-Y)^2)
¥80:IFT>9999THENT=0:F=0:LOCATE0,0:PRINTS
TRINGS$(64,CHR$(70-C)):ELSEIFRND(1)*(C+7)
>6THENLOCATEW+2+RND(1)*6,0:PRINTCHR$(16
1+(INT(RND(1)*12))*8);
120 SP=SP+1+(STRIG(0)ORSTRIG(1))*2:IFSP<
0THENSP=0ELSEIFSP>6THENSP=5
130 XX=XX+S(STRIG(0)ORSTRIG(1)):IFXX<-4T
HENXX=-4ELSEIFXX>4THENXX=4
140 Y=Y+SP-SGN(Y):X=X+XX:PUTSPRITE0,(X,Y)
:PUTSPRITE1,(X,Y):IFY¥190THEN170ELSESO
UND0,Y:ONCH(VPEEK(6144+(X+4)¥8+(Y¥8)*32))
GOTO100,160,170,190
150 '◆ SUB ◆
160 Y=Y+16:GOTO100
170 SOUND8,0:SOUND6,30:SOUND7,40:PLAY""
,"S0M2000001C2":FORI=0TO0:VPOKE8196,RND(1)
)*256:I=PLAY(0):VPOKE8196,240:NEXT

```

```

180 SOUND7,56:PLAY"T180L404FR8B-", "S0M50
00T180L404CR8F", "S0T180L403FR8B-R1":FORI
=0TO4500:NEXT:CLS:GOSUB230:LOCATE12,4:PR
INT"[CRUSH]":LOCATE11,8:PRINT"[CLASS%CH
R$(71-C)%]":GOSUB220:GOTO50
190 IFFTHENGOTO100ELSEIFC<5THENVPOKE8208
,RND(1)*256:C=C+1:F=1:GOTO100ELSETI=TIME
:IFHI>TITHENHI=TI
200 PLAY"S0T180L804R8BR8G+R8BR8BA", "S0T1
80L803EBG+BEBG+BA", "S0M6000T180L804BBBAG
+G+F+G+AR1":FORI=0TO4000:NEXT
210 GOSUB230:CLS:LOCATE6,5:FORI=0TO21:FO
RJ=0TO-(I=3ORI=9ORI=16)*200-(I=0)*2000:N
EXT:PRINTMID$("<ALL%CLEAR%[CLASS%A]>"),I+
1,1):BEEP:NEXT:LOCATE10,8:PRINTUSING"[T
IME%#分#秒]" :TI¥3600:(TI/60)MOD60:GOSUB22
0:GOTO50
220 LOCATE8,12:PRINT"[PUSH%SPACE%KEY]":L
OCATE7,18:PRINTUSING"<HI%SCORE%[#分#秒]>"
:HI¥3600:(HI/60)MOD60:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0)-STRIG(1):NEXT:RETURN
230 PUTSPRITE0,(0,-31),15:PUTSPRITE1,(0,
-31),1:RETURN:DATA a,8080C0C0C0C08080,b,
0101030303030101,.,FF9999FFFF3C3C3C,%,FF
FFFFFFFFFFFFFFFF

```

Warrior ウォリアー

MSX MSX2/2+RAM16K BY まもてん

▶遊び方は38ページ

スプライト

スプライト面番号

0、1：ダメージ効果
2、3：ウォリアー
4～7：生命と精神のグラフを
細くするために黒で表示

スプライトパターン番号

(0～15は右向き)
0：歩行3
1：歩行1
2：静止、歩行2・4
3：パンチ、鈍パンチ、吸血パ
ンチ、気功弾発射、回転連打1
4：キック(左向きが回転連打
2)
5：ジャンプ、とびげり1
6：ジャンプパンチ、炎の柱、
操作弾発射、回転連打3
7：ジャンプキック、とびげり
2(左向きが回転連打4)
8：防御
9：操作弾

10：気功弾
11：やられた
12：死んだ
13：パンザイ
14：ダメージ効果
15：グラフ縮め用
16～31：それぞれ0～15の鏡像
(すべて左向き)

変数の意味

スプライト座標

M(n)……ウォリアーの移動方
向X成分÷4／操作弾の速度X
成分÷4／回転連打ポーズ決定
用カウンタ
N(n)……ジャンプ時の速度Y
成分決定用カウンタ／操作弾の
速度Y成分／とびげり時の速度
Y成分
X(n)、Y(n)……ウォリアー
の位置(X座標は4分の1)
XX(n)……気功弾・操作弾の
X座標÷4／回転連打終了判定
用カウンタ／炎の柱上端のY座

標増分／鈍パンチ効果終了判定
用カウンタ
YY(n)……気功弾・操作弾・
炎の柱上端のY座標

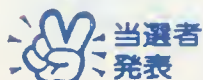
その他の変数

A……攻撃命中時の敵の防御力
／一時変数
A\$, B, M, N, V, X, Y
……一時変数
C(n)……ウォリアーの色
H(n)……生命
I, J……ループ用
O(n)……歩行カウンタ
P……プレイヤー番号+1
P(n)……精神／敵に与えるダ
メージ
Q(n)……ウォリアーのポーズ
(8～16で、内容はスプライトパ
ターン番号の0～8と同じだが
向きは問わない)
R(n)……ウォリアーの向き
S……スティック入力値／トリ
ガー入力値
S(n)……入力装置(STIC)

K関数の引数と同じ)
T(n)……ウォリアーの種類
(0：気功弾、1：炎の柱、2：
操作弾、3：とびげり、4：回
転連打、5：鈍パンチ、6：吸
血パンチ)
W(n)……ウォリアーの状態
(0：歩行・静止、1：ジャン
プ、2：気功弾、3：炎の柱、
4：操作弾、5：とびげり、6：
回転連打、7：鈍パンチ、8：
吸血パンチ、9：欠番、10：必
殺技命中、11：必殺技はすれ)

プログラム解説

10～50 プログラム初期化
10 画面初期化等
20 カラーテーブル、パター
ンジェネレータテーブルのセ
ット
30 タイトル表示
40 カウントダウンとスプラ
イトジェネレータテーブルの
セット
50 PSG初期化／スプラ



●プロコン特別参加賞当選者③ (大阪府)北川豊和・北川純次・竹内陽一・田中猛彦・村上福之・森津正臣・山下勉・山口進司・吉村一真(兵庫県)高
田浩一・竹谷悟・西村洋介・矢野孝次・山田光二(奈良県)二宮靖智(和歌山県)大澤和孝・西岡哲志(鳥取県)浜田雄一郎(島根県)加藤真樹・山根亮(岡山県)
杉山幸一・樋口元之(広島県)江崎大介・杉原守・藤田純教(愛媛県)竹田賢二・松本道明(高知県)岡林大

ト消去／画面クリア、変数初期化

60～210 ゲーム初期化

60～80 入力装置選択

90～120 ウォリアーメニューの表示

130～170 ウォリアーの選択

180～200 ゲーム画面を描く／変数初期化

210 ウォリアーの表示

220～540 メインループ

220 鈍パンチ効果の処理

230 スティック入力／必殺技の途中ならウォリアーの状態によって分岐

240 歩行

250 ジャンプ／防御

260 トリガー入力／トリガー入力がある場合の処理

270 パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックの処理／必殺技による分岐

280～300 気功弾

310～330 炎の柱

340～370 操作弾

380～410 とびげり

420～430 回転連打

440 実行されないむだな行

450 鈍パンチ・吸血パンチ

460 ウォリアーの表示(パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックのときは8ドット前に出る)／歩行・静止・気功弾・炎の柱・操作弾なら行220へ／とびげりと回転連打以外は必殺技終了／必殺技命中かはすれなら分岐

470～480 (ジャンプ)パンチ・(ジャンプ)キック・鈍パンチ・吸血パンチのはすれ判定

490～520 命中時の処理

530～540 精神のクリア／炎の柱を消す

550～590 試合終了

550～560 ダメージ効果表示

570 ダメージ効果消去／「パンザイ」と「倒れた」表示／メッセージ／ティレー

580 ミュージック

590 トリガーと音楽終了待ち／リプレイ

600 効果音サプ

610 スプライト消去サプ

620～810 データ

620～650 カラーテーブル&パターンジェネレータテーブルデータ

660～810 スプライトジェネレータテーブルデータ

補足

とにかく読みづらいプログラムだ。その原因は

1. 変数が整理されていない
2. 代入文内の関係式の多用等によって必要以上に複雑になっている

1については、

①一時変数として使う変数の数は少ないほうがいい(ただし、スイッチ、カウンタ、ポイントなど性格の異なるものは分けたほうがいい)

②複数の一時変数でないものを同じ変数に割り当ててはいけない(このプログラムの場合、配列M、N、XX、YYについてはやむを得ない面もあるが、カウンタと座標と速度は分けるべきだろう)

③なくしてしまえる変数はなくしたほうがいい

例えば、配列Wがあるのだから、配列Qは不要だ。少なくとも配列Qの内容を配列Wの値に対応するポーズとすれば、いちいち各ルーチンで配列Qの値を設定する必要はない。

また、敵に与えるダメージについては、精神と同じ配列Pに割り当てていることも問題だが、

これもそれぞれの技に対応するダメージの表を作れば、各処理ルーチンで設定する必要はない。回転連打の処理でも、終了判定用カウンタ(配列XX)があるのだから、ポーズ決定用カウンタ(配列M)は必要ないはずだ。

不必要にわかりにくい部分の例を挙げてみよう。

「IF式THEN行番号」を「ON式GOTO行番号」としている例がいくつかある。個性を出そうというつもりかもしれないが、百害はないとしても一利もないのでやめたほうがいい。

行240の最初のIF～THEN節のQ(P)への代入文はとても複雑だが、歩行時のポーズ番



フクロマから
ひとこと

FM音源は最高



いつもなら歓喜の踊りを3分は踊り続けるのですが、今回は1分ですましてしまいました。なぜかと申しますと、昨日、「FMバック」が届いたためです。なぜそれが理由なのかは私にもわかりません。FM音源は最高ですね。それまではとてもさみしかった。「ファミパロ2」にもめでたくBGMがつき、光栄のゲームはよりいっそう深みが増し、FM音楽館の作品を開けるようになり、うれしいかぎりです。うわー、今気づきました。原稿いっぱい書くって500字になることに。くやしいので圧縮、このゲ不満有三、超遅、2人対戦のみ、死時スバタ変、感謝一週間の壁ノミネート、我願入賞。疲労。(まもてん)



号を順に並べた配列を用意して
配列0の値によって参照すれば、
ずっとすっきりするはずだ。

行240の最後の行の「IF」以下は、歩くのをやめたときの処理で、次に歩くとき静止状態から始まらないように、配列Oの値が奇数のときは0または2にしているものだ。しかし、わざわざ0と2にしなくても

$$O(P) = (O(P) + O(P)M)O$$

WARRIOR. FD1

[illegible]

```

178 P=1:P:ONPGOTO128;CL5:FORI=0T01:C(I)=
VPEK(6915+1(I)+8);NEXT:G0U5U8618
179 FORI=0T127:VPOKE6784+I,96;NEXT:FORI
=0T03:PUTSPRTE4+I,(48+I)*32+I*2)+64,0),
1,I);NEXT
190 AS="EEEEEEEEEEEEEE8";LOCATE1,0:PRIN
TAS:AS=FORI=0T2:AS="D"+MDS("001-
000TTTTTTTTTTTTHHHHHHHHH",I*12+1,12)+
D";PRINTAS:NEXT:AS="EEEEEEEEEEEEEE
";PRINTAS
200 FORI=0T01:VPOKE6183,I*16+49+I:H(I)=3
1:M(I)=0:N(I)=0:O(I)=0:P(I)=0:R(I)=1-I*2
;W(I)=0:X(I)=16+I*24-Y(I)=127:XX(I)=0:YY
(I)=209;VPOKE6923+I*4,C(I);NEXT
210 FORI=0T016:FORJ=0T01:PUTSPRTE2+J,I
*(R(J)+4+J*24,127),10-R(J)+8-IMODJ+1,IM
D4+3);SOUND2+J*2,(1MOD16)+16;NEXTJ
220 P=1:P:IFT(1-P)=5ANDXX(1-P)+0THENXX(1
-P)=XX(1-P)+1:XX(1-P)=MODG0T02*2
230 STICK(1-P)+1:FW(P)+1THENONW(P)-160
240 290,320,350,400,430
248 Q(P)=1:M(P)=(5+6ANDX(P)*8)-(5+1AND0
+4ANDX(P)-5);IFM(P)THENOP(OP+1)+0:P)
=15*F(OP)*2MOD2+1*(O(P)MOD2):R(P)=M(P)
15*F(OP)MOD2-1*THENOP(P)=(1-O(P)*2MOD2)*2

```

 $D^2 \bmod 4$

とすれば、奇数判定すら必要ない。

行250の1行目の「SMOD
7=1」は「S=1ORS=8」
と同じだが、たった1文字しか
変わらないのにどうしてわかりに
くい表現を選ぶのだろう。

ここもとてもわかりにくい部分なので、カウンタの値から速度の基準値を計算しているが、

$$250 \quad X(P) = X(P) + M(P)$$

```

S=20RN(P)>0)MOD10:Y(P)=Y(P)-(N(P)-S)*(N
(P)-10)*4:IFN(P)>0)THEN(P)=13ELSEIF5<3AND
5<7THENQ(P)=16
260 S=STRING(5:P1):IF5THENP(P)=P(P)-(P(P)
<31)*1+(M(P)=0ANDP(P)MOD21):VPOKE6246+P
(P)*4+P=16,73+P(P)MOD4:5OUND2+P*2,263-P
(P)*8:GOTO460
270 IFP(P)=0)THEN460ELSESEQ(P)=11-(P(P)>7)-
(Q(P)=13)>3:W(P)=1:5OUND2+P*2,0:IFP(P)<3
1THENP(P)=1-(Q(P)=15)+P(P)*8:GOTO460ELSE
P(P)=0:ONT(P)GOTO138,340,380,420,450,450
280 Q(P)=11:W(P)=2:P(P)=10:N(P)=0:XX(P)=
X(P)+R(P)*4:Y(P)=127:YY(P)=1
290 XX(P)=XX(P)+R(P)>4:IFXX(P)<-70RXX(P)
>637THENP(P)=18:W(P)=1:Y(P)=289
300 PUTSPRITEP,XX(P)*4,Y(Y(P)),11,18-R(P)
Y*4:IFY(1-P)>95ANDAB5(X(1-P)-XX(P)<4)THE
NW(P)=10:GOTO460ELSE5460
310 D(P)=14:W(P)=3:P(P)=4:XX(P)=-1:YY(P)=
-19
320 FORI=-YY(P)=20)TD1+(XX(P)<0ANDYY(P)
=19):LOCATE0,Y(P)-XX(P)=I:PRINTSTRINGS(
32,89-XX(P),I):NEXT:XX(P)=XX(P)*1+(YY(P)
=16)*2:Y(P)=YY(P)+XX(P):IFY(P)=21THE
NQ(P)=10:W(P)=11
330 IFY(1-P)+1)*8+>YY(P)-XX(P)THENW(P)=
10:GOTO460ELSE5460
340 Q(P)=14:W(P)=4:M(P)=0:N(P)=0:XX(P)=X
(P)+R(P)*6:Y(P)=127:YY(P)=139
350 M(P)=M(P)+(5+5ANDM(P))>-4)-(>5)IANDS<5
AND(P)<4):N(P)=N(P)-(5MOD7+10R5=2)*(N(P)
)>-4)-(>5)SANDS<7ANDM(P)<4):XX(P)=XX(P)+M
(P)-Y(P):Y(P)=YY(P)+N(P)*4:P(P)=ABS(M(P)+1)
+ABS(N(P)+1)
360 IFXX(P)<-50RXX(P)>610RYY(P)<310RYY(P)
)>190)THENM(P)=0:N(P)=0:Q(P)=10:W(P)=1:Y
(P)=289
370 PUTSPRITEP,XX(P)*4,Y(Y(P)),3,9:IFA85
(XX(P)<X(1-P)-R(P)<3ANDYY(P)-Y(1-P)+D(I1-P)
12)*8>16ANDYY(P)-Y(1-P)<32)THENW(P)=10:M
(P)=0:N(P)=0:GOTO460ELSE5460
380 Q(P)=15:W(P)=5:R(P)=1+X(1-P)<31)*2:
A=X(P):X=X(1-P)-R(P)*20:A=A+(A*X)MOD02:N
(P)=20:Y(P)=127:0=2+X(A)*4:FORI=ATOX5TE
PB:X(P)=1:N(P)=1+X(P)*4+(N(P)=16)+36:Y(P)=
Y(P)+N(P)
390 PUTSPRITE2+P,X(X(P)*4,Y(P)),13-R(P)*
8:I=1+(X=IANDY(P)<127):NEXT:M(P)=20
400 P(P)=6:X(P)=X(P)+R(P)*2+(S=7)-(5=3):
N(P)=N(P)+4:Y(P)=Y(P)+N(P):IFX(P)<20R(X)
P)>54)THENP(P)=R(P):X(P)=X(P)+R(P)*2
410 IFY(P)=127)THENN(P)=0:W(P)=1:GOTO460
ELSE460
420 W(P)=6:M(P)=7:N(P)=0:R(P)=1+X(P)>X(
1-P))*2:Y(P)=127:XX(P)=17
430 M(P)=M(P)+1)MOD4:P(P)=4:Q(P)=1+M(P)
)+M(P)>2:R(P)=R(P)+XX(P)+XX(P)=1+X(P)=
(P)+(>5=7ANDX(P)1)-(>5=3ANDX(P)<55))*2:1
FXX(P)<0)THENM(P)=0:D(P)=18:W(P)=1:GOTO4
60ELSE460
440 D(P)=11:W(P)=7:GOTO460
450 P(P)=6:Q(P)=11:W(P)=2+T(P)
460 PUTSPRITE2+P,X(X(P)*4-R(P)*D(P)MOD11)
<5ANDQ(P)<13)+0,0,Y(P)),Q(P)-R(P)*8:A=11
(P):IFA=00RA1)IANDAS<2)HEN2ELSEIFA=10RA>6
THENW(P)=0:IFA>9)THENONA-96GTO4090,530
470 A=MOD(P)-11-Q(P)>14:X=A85(X(0)-X(1))-1
IFX<2AMOD20R>4+&MOD2)+20R5GN(X(P)-X(1-
P))=R(P)THEN530
480 Y=Y(P)+16+A(0)*4+A(3)*10:IFY-Y(1-P)
+>(Q(1-P)>12)+0<-60RY-Y(1-P)>32)THENS30
490 SOUND7,55:A=5-(Q(1-P)=16ANDR(P)<R(1-
P))*S:FORI=5TOP(P)+S+4:5OUND13,0:PUTSPR
ITEP,X(1-P)*4+(IMOD2)+2,Y(1-P)-1+(IM2M
D2)+4-2),6,22+R(P)*8:PUTSPRITE3-P,1+19R
(P)*8
500 IFT(P)=6ANDP(P)=6)THENH(P)=H(P)-(1)MOD
4+ANDH(P)<31):VPOKE6244+H(P)*4+P=16,81+
H(P)MOD4

```

とびげりの処理と同様に等加速度運動として処理したほうがい
 だろう。つまり、配列Nを速度Y成分として、ジャンプした
 ときにNから16を引き、空中に
 いる間はNに4を足し続けると
 という方法が、少しわかりやすい。

行260の1~2行目の $P(P)$ への代入文は、 $P(P)$ が偶数のときは1、奇数のときは2を加えるものだ。たぶん、動かない

$$= (N(P) - (5 \bmod 7 = 1) \text{ OR } 518) \cdot H(1 - P)$$

```

(P)=N(P)-(N(P)-S)*(N
P)=13EL5E1F53AND
ENP(P)=P(P)-(P(P)
OD2):VPOKE6246+P
5QUOND2+P*2,263-P
(P)=11-(P(P)>7)-
D2+P*8;GTF(P)<3
(P)*8;G0P646E8LE
6,380;420,450,450
=10-N(P)<0:XX(P)=
P)=127
IFYX(P)<70RXX(P)
YY(P)=289
YY(P)=1,11,18-R
(P)-1(P)-XX(P)<4T
#=:XX(P)=-1:YY(P)
+(XX(P)<BANDY(P)
)=1:PRINT57RINGS
(P)=XX(P)<1+YY(P)
(P):IFYY(P)=21THE
(P)-XX(P)THENW(P)
#=:N(P)=0:XX(P)=X
P)=139
(P)-4)-(5)>1ANDS5
MOD7=10R5>2)*(N
P)<4:XX(P)=XX(P)+
P(P)=ABS(M(P)+1)+
10RYY(P)310RY(P)
(P)=10;W(P)=11:Y
YY(P),3,9:(FAB5
)-Y(1-P)<D(1-P)>
3)SZTENH(P)=10:M
E460
=1+(X(1-P)<31)*2:
A)=A+(A+X)MOD2=1
A)*4;FOR=ATOXST
N(P)=16)*3;Y(P)=
4,Y(P),1,13-R(P)
8;NXTN(P)=20
P)=2*(5-7)-(5-3)
(P):1+FX(P)<20RX
P)=X(P)+P)*2
W(P)=11:GOTO460
R(P)=1+(X(P)*X(P)
17
(P)=4;Q(P)=1+M(P)
(P)=XX(P)-1:X(P)>
3ANDX(P)<55))*2:1
=10;W(P)=11:GOTO4
460
)=2+T(P)
(P)=D(P)MOD11
,(P)-R(P)*8;A=W(
220ELSEIFA=10RA*6
A=960460,530
=A85(X(0)-(X(1))-
)*20R5GN(X(0)-X(1-
A)*3)=10:IFY-Y(1-P
(1-P)=2SZTENS50
P)=16ANDR(P)<R(1-
):SOUND13;G:PUTSPR
4-2,Y(1-P)+1+IWM2
)SPRITE3-P,1,19MR
TENH(P)=P(P)-(P(P)
4+H(P)*4+P*16.81+

```

ときは移動時やジャンプ時の1.5倍のスピードで精神が増加するようにしたかったのだろうが、 $P(P)$ は、いったん奇数になると2度と偶数にはならないので、結果的にはほぼ2倍になってしまっている。つまり、「 $ANDP(P)MOD2$ 」はほとんど意味がなく、不必要に複雑だということだ。

(ANTARES)

1-P)+(IMODA=4):VPOKE6230+H(

```

H(1-P)MOD4:IFH(1-P)=0THEN
OUND07,49:PUTSPRITEP,(0,209)
NDOP(1)=6THENXX(1)=16
W(P)=0THENLOCATE6+P*32,3:PR
:IFVPEEK(6752)<32THENLOCATE
C(128)

-P*4,209:FORI=Y(1-P)TO127:5
PRITEP:(X(1-P)*4+(IMOD2)*4
-4-2),6,22-R(P):8:PUTSPRITE
,1),1,19+R(P):8:NEXT
TO127:SUMND13,0:PUTSPRITEP,
OD2)*4-2,125:(1*2MOD2)*4)+6
4:SPRITE2+P,(X(P)*4,1),10-R
RI:=0709:SUMND13,0:PUTSPRIT
(IMOD2)*4-2,125+(1*2MOD2)*4
:NEXT
+P*4,209:VPOKE6912+P*4,52:V
48:LOCATEP,10:PRINT"01010"
?11":FORI=0TO999:NEXT
PLAY"12850000000L8RBCCR4C
502L8GAB03CDEFO2803C2",*T12
500050806C2"
I:=-5TRIG(S(0))+5TRIG(S(1)
):NEXT:GOTO50
:SUMND2,(3*1)MOD256:NEXT:SO

1:VPOKE6912+1*4,209:NEXT:RE

00000030F1E1D3A4336171800C
18E87343474E8D38C00000343
00000FFFF0FF00000,52,0000000
C0C0C0C0C0C0C0F0F0F0F0F0F0F0
FCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFC
0000000000000000000000000000
F0F0F0F0F0F0CFCFCFCFCFCFCFCFF
,96,00000000000000000000000000
0000FFFFFFFFFF,172
188002401001,240,4A45F04A4A
348484480004AF540SE8BA09E002A
0004A5C84E44443800241A4C4848
0000807800F41A11010204000
341492A23612202080006213729
2222227000000025565452400E05
0000000408000000
103030100070F1818080061E1C1
00000000000000000060606078
10303010003081A1B030071E1C1
00000000708000060606078
30811003030303030303010101010
00000000000000000000000000
00F0F0F000000151CA1A6F11938303
0F0F0F000000000000C0C0E08
00F0F00001070F1139081303030
E000FFFFF8000000000000
00000010303010E1F1B0000FF0F
C000000000000000C0C008000
00000060F0F06397F6E0E00DF0F8
00000F0F0000000000000000
00000060F0F16396F77370C0E060
00000C0F008D0E07F3F0F1
00000030707830007078707061E3
00070E0C00000060606078
7078F0F0F0F07830000000000000
0A0C0000000000000000000000
9F2F1D7A1D4A1D7A1D2F9F3FF0F
55A855A5A480000000000000
060F0F0601F7BF8FDFEE7733010
000000000C0F000000000000
000000000000001010103677F76
918181D0E07830303060606060
2E0C0C0C0C006060606078
0010410020802000550012000A002
0002000200084010001004
000000000000FF0000000000000F
000F00000000FF00000000FF

```



当選者
発表

●読者審査プレゼント当選者① 「スーパースター」吉田政史(北海道・高橋茂孝(宮城県)三上琢也(福島県)栗原和弘(茨城県)荒武典仁(神奈川)三矢保田吉昭(静岡県)川村法夫(三重県)小栗貴之(兵庫県)安達愛梨(藤原田信一(福岡県)江谷将之/ベテランズ倶楽部)の電卓)＝宮城県・遠藤秀樹(茨城県)田山智成(宮城県)山田崇弘(東京都)中山晋吉(石川県)浦川豊博(福島県)久保孝之(新潟県)山本真智(新潟県)柴田一浩(大阪府)黒田正一(兵庫県)田沼智博(千葉県)山田崇弘(東京都)中山晋吉(石川県)浦川豊博(福島県)久保孝之(新潟県)山本真智(新潟県)柴田一浩(大阪府)黒田正一(兵庫県)田沼智博(千葉県)



BLACK ROAD ブラック・ロード

MSX MSX2/2+RAM8K BY SX-SOFT

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X……人の座標⇒Y座標は135に固定

その他の変数

- A……出現する物の判定用⇒14のときだけパワー床が出る
- AS……岩のキャラクタパターンデータ読みこみ用
- C……スコア
- D……人の移動増分
- E……人の表示パターン切り換え用
- ES……CHRS(27)が入る⇒エスケープシーケンス用
- H……ハイスコア
- I……ループ用
- N、V……人の位置のVRAMアドレス計算用
- P……パワー

- R……岩などの出現位置
- S……スティック入力用
- T……トリガー入力用

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数を整数型に宣言●人のスプライトパターン定義●PLAY文設定⇒音量を最大に設定●エスケープシーケンス設定●岩のキャラクタパターンデータ読みこみ●キャラクタパターン定義用ループ開始●岩のキャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)

⑳ キャラクタ設定

●パターンデータの書きこみ●定義用ループの繰り返し、終了

●岩とパワー床の色設定

③③ 画面作成

●画面消去●道の表示●パワー設定●タイトル表示

④④ 道のスクロール

●スコア加算●パワー減少●変数Aに出現する物の種類設定●変数Rに出現位置設定●道のスクロール処理※補足参照●出現位置指定●出現する物の判定⇒変数Aが14ならパワー床表示●ちがうなら岩の表示

⑤⑤ ⑥⑥ 移動入力

●スコアとパワーの表示●スティック入力受けつけ●入力により人の移動増分設定●人の座標調整

⑦⑦ 衝突判定

●人の移動●人の表示パターン切り換え●人の表示●人の位置のVRAMアドレス計算●岩との衝突判定⇒衝突していればパワー減少／効果音／行80へ飛び●パワー床との衝突判定⇒衝突していればパワー増加／効果音／行40へ飛び

⑧⑧ ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定⇒パワーが0以下ならハイスコア更新・

表示／効果音●パワーが残っていれば行40へ飛び

⑨⑨ リプレイ

●トリガー入力受けつけ●リプレイ判定⇒入力があればスコア初期化／行30へ飛び●入力がなければ行90を繰り返す

補足

このプログラムでは、表示位置指定のエスケープシーケンスと、1行挿入のエスケープシーケンスが使われている。

表示位置指定のエスケープシーケンスは、LOCATE命令のようにカーソル位置を指定する役割を持っていて、書式とLOCATE命令との対応は、図1のようにになっている。投稿プログラムではよくみかけるが、実際に表示される位置がわかりにくく、位置によってはCHRS関数を使わなければならないので、よく考えて使ってほしい。

もうひとつの1行挿入のエスケープシーケンスは、このプログラムのメインになる道のスクロールを実現させている。これは、カーソルのある位置から下の部分を1行ずつ下にスクロールさせ、カーソルのある位置には新たに1行(空行)を挿入するというものだ。書式は図2を参

プログラマからひとこと



うおおーっ!! やったぜーっ!!

やった / 初投稿で初採用。母がもったいぶって、初めは採用通知を見せられなかった。見せられたときに「うおおーっ!! やったぜーっ!!」と大声で叫んでしまったのです。実は、これが初のゲームプログラムの完成品で、あまり自信はなかったのですが、突然こうなったというわけです。これからも、しばらくはショートプログラムを作っていきたいと思います。このゲームのテクニックとしては、岩を横からすりぬけて岩のうしろにあるパワー床を踏むこと、ですかねえ。(SX-SOFT)

■図1 LOCATEとエスケープシーケンスの対応

LOCATE x,y

PRINT CHR\$(27)+"Y"CHR\$(32+y)+CHR\$(32+x)

LOCATE 15,10:PRINT "ABC"

PRINT CHR\$(27)+"Y*/ABC"

※上記の2つの命令は、どちらもおなじ結果になる。



●読者審査プレゼント当選者② 「Mファンオリジナルテレホンカード」= (北海道)松田裕一 (宮城県)菊地竜太 (茨城県)松井沖 (群馬県)鶴生川雅己 (千葉県)金沢龍一 (東京都)星野泰弘 (神奈川県)神谷弘樹 (長野県)村井桂子 (新潟県)水野裕之 (愛知県)井上博登・中根崇博・橋本和敏・福岡雄治 (三重県)若林孝一 (大阪府)黒田圭一 (和歌山県)大澤和孝 (広島県)古里友弘 (香川県)西山博貴 (熊本県)大久保明 (沖縄県)東江輝寿

照してほしい。

エスケープシーケンスには、この他にもいくつか種類があるが、1行挿入のようにエスケ

ブシーケンスでしかできないこともある。ここではふれないが、機会があったらまた紹介したいと思う。(MORO)

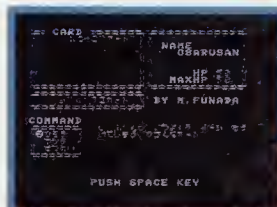
■図2 1行挿入のエスケープシーケンス

PRINT CHR\$(27)+"L"

BLACKROD, FD1

```
10 SCREEN1:WIDTH13:KEYOFF:COLOR15,1,1:DE
FINTA-Z:SPRITES(0)="88!コ7DD"+CHR$(4):SPR
ITES(1)="88!コ:DD0":PLAY"V15":E$=CHR$(27)
:READA$:FORI=0TO7:DATA141C3C3E7EFEFF00
20 VPOKE736+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
:NEXT:VPOKE8203,161:VPOKE8208,128
30 CLS:FORI=0TO23:PRINT" I"SPC(9)"I":NEX
T:P=120:PRINT$Y% [BLACK ROAD]"
40 C=C+1:P=P-1:A=RND(1)*15:R=RND(1)*9:PR
INTES$Y&" ":PRINTES$L I"SPC(9)"I":LOCATER
+2,7:IFA=14THENPRINT"●"ELSEPRINT"¥"
```

```
50 PRINTES$Y&" "USING"SC####POW####";C:P:S
=STICK(0):IFS=3THEND=8ELSEIFS=7THEND=-8
60 IFX<88THENX=96ELSEIFX=168THENX=160
70 X=X+D:E=1-E:PUTSPRITE0,(X,135),15,E:N
=(X-80)/8:D=0:V=6144+N+512+10:IFVPEEK(V)
=92THENP=P-30:PLAY"O2C32":GOTO80ELSEIFVP
EEK(V)=133THENP=P+20:PLAY"O7A32":GOTO40
80 IFP<0THENH=H-(H<C)*(C-H):PRINTES$Y,"
+CHR$(34)+"HIGH";H:PLAY"O3L8EC"ELSE40
90 T=STRIG(0):IFT=-1THENC=0:GOTO30ELSE90
```



CARD-BATTLE カード・バトル

MSX2/2+ VRAM64K BY EVERESTER-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

Q.....コマンド選択時のカーソルY座標

その他の変数

A.....拾ったカードのカード番号(行1100の順に1~23)/使うカードのカード番号/説明するカードのカード番号/一時変数
A\$, B\$, B\$, G\$, J\$, R\$, T.....一時変数

A\$(n), B\$(n), C\$(n), D\$(n).....エンディングミュージック用

CI\$(n).....カード番号nの説明

CM\$(n).....カード番号nのカード名

DA(n).....累計ダメージ

E\$.....エスケープシーケンス用

HP(n).....HP

I, QS, QW.....ループ用

K.....拾ったカードの分類(1:持てるカード, 2:持てないカード)/一時変数

MC\$(n, m).....プレイヤーmのn番目のカード名

MH(n).....MAXHP

NA\$(n).....プレイヤー名

NC(n).....手持ちカード数

OM.....オールマイティの变身カード選択時のキャンセル禁止用(1のととき禁止)

QA.....選択したカードが手持ちカードの何番目か

S.....スティック入力値

TU.....ターン

V.....回復系カード使用禁止フラグ(0:許可, 1:禁止)

W.....コマンド(1:拾う, 2:使う, 3:説明)/キャンセルチェックサブの出カパラメータ(1:キャンセル, 不変:続行)

Z.....プレイヤー番号

ZO.....カードの種類数

■ユーザー定義関数

FNA(n).....トリガーn-1の入力値

FNB(n).....スティックn-1の入力値

FNM(n, m).....m~n+m-1の乱数

プログラム解説

10~70 プログラム初期化

10 文字領域確保/画面初期化/整数型宣言/変数初期化/配列宣言/メッセージ表示

/パターンジェネレーターテーブルセット

20 カード名の読み込み

30 ユーザー関数定義

40 カードの説明読み込み/変数初期化/スプライト定義(コマンドカーソル)/タイトルデモ省略判定

50~60 タイトルデモ

70 トリガー待ち

80~130 プレイヤー名設定

140 カラーテーブルセット

150 ターン、フェーズ初期化

160 コマンド選択と分岐

170~320 カードを拾う

170~200 持てるカードを持つ/カードを持った場合はフェーズ、ターン終了へ

210 持てないカードの種類による分岐

220~230 ハッピー

240~250 ひでぶ

260 自爆・神様

270 マジかよ・自爆II

280 マジかよII・ハルマゲドン

290 ルパン三世

300 あらら・ゲツマジかよ

310 ごかく

320 ごかくII

330~470 エンディング

330~350 エンディングデモ

360 ターン数等表示

370~480 「カノン」のデータと演奏/プログラム終了

490~510 カードの説明

490~500 トリガーOFF待ち/カード無し判定/カード選択/カードサーチ

510 説明表示/トリガー待ち/メッセージ消去/カーソル消去

520~640 カードを使う

520~530 トリガーOFF待ち/カードなし判定/カード選択/カードサーチ/回復系

カード使用禁止判定/指定カードを抜き、空きを詰める

540 カードの種類による分岐

550 パラプンタ・アタック

560 アタックII、III

570 うれピー

580 アタックIV・ウッシャー・ボンバー

590 ふなお・ふにやご・ふなあーご

600~620 オールマイティ

630~640 パラプンタサブ

650~810 サブルーチン

650~660 トリガークリック待ちサブ



当選者発表

●読者審査プレゼント当選者◎ 「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」=宮城県>浅野真一<群馬県>松本幸彦<埼玉県>三浦賢治・山縣武<富山県>塩谷邦浩<福井県>谷口洋一<三重県>長井昭史<大阪府>中江俊博<山口県>伊藤康弘・野田寛

[illegible]



▶遊び方は40ページ

変数の意味

コース描画用

K.....3D画面の向き
X、Y、XT、YT.....ボール
の現在位置
X1、Y1、X2、Y2.....3
D座標計算用⇒リスト短縮のた
め
XX、YY.....ボールの3D座
標
Z1.....ボールの高さ

72.....高さの移動増分

ホールデータ

X(n)、Y(n).....コース描画
データ
PC(n).....色データ
L1(n).....ドット間を線で結
ぶかどうか
X1(n)、Y1(n).....グリー
ン、ティエグランド座標計算用
D\$.....コース描画データ読み
こみ用
PB.....パー

PO.....ドット数

PA.....ペイントデータ数

TR.....木の数

GX、GY……グリーンの座標

CX, CY……カップの座標

YA.....ヤード

プレイヤー

△1……風向矢

A2.....芝目

□クラブ

HN……ホーシ数

KT.....固力

P、PG……ボールの状態

PR.....バンカーフラグ

B1打つ方向

SC.....7コア

SH.....シヨット数

その他

A B C D.....汎用

△△……矢印描画用

A\$.....スプライトパターン定
義用

FNA、L、LI、N……テー
タ解析用

F-N-GOLF. FD1

[illegible]

```

98 W: (Y1991):A:=199;Z2:=121:G0SUB810E:SS=7
99 *B010:PUTSPRITEB,(XX=X-130+SS*2,Y=Y+51+Z
1/2):(CL<15+SS),SS:=SS:PUTSPRITEA1,(XX=2
-130+SS*2,Y=Y+51+SS),(-Z1<0ORCL<15),SS:
PUTSPRITE2,(FNX(X),FNY(Y))-1
200 P=POINT(FNXX(FNX),FNY(FNY)):IFCL=15ANDP=1
THENZ3=ELSEIF(107)0THEN10ELSEIF(3=3ORP=2)
AND0Z<1-THENZ2=-Z2/5,S:0UN0B:0:G0T0100
210 S0UN0B:0:P=POINT(FNX(X),FNY(FNY)):IFP=
1THENZ3=ELSEIF(6=6ORP=120R=P0R=P-1THENMS
="0B":PLAY"Y1403C3":G0SUB410B:SH=SH+1:X=X
T:Y=Y+ELSEIFP=11THENMS="BUNKER":G0SUB410
ELSEIFP=5THENMS="WATER HAZARD":G0SUB410
220 PUTSPRITE1,(0,217):XT=X:YT=Y:G0SUB20
0:G0T0170
230 PLAY"SM30000GG6L6466":SS=SH-PR:SC=SC
+SS:G0SUB30B:PUTSPRITE(0,217):IFABS(S)
<4THENMS=MS(SS+3):G0SUB410
240 G0SUB370:G0T070
250 * *** 3D コマンド ***
260 G0SUB0S:SETPAGE:1,COLOR:3,CLS:L:LINE
(30,0)-(225,211),12,BF:P0R=FORI=1TO1+20
A=L(I):IFA=-1THENP=0:NEXTELSEG0SUB18:IF
P=0THENPSET(X,Y),3:P=1:NEXTELSELINE(X
,Y,Y):3:NEXT:FORI=0TOP-1:A=1+P0R+16:
G0SUB318:PAINT(X,X,Y),PC(I):3:NEXT
270 FORH=0TO1:FORI=1TOH:A=15+P0I:G0SUB
18:IFYFY=15ANDXX=60ANDXX<195THENH=H+TH
ENLINE(XX-B/4,Y)-(XX+B/4,Y),6,8F:N
EXTELSEFORJ=7TO8:CIRCLE(X,Y,Y-B)/2,J,3:
PAINT(X,Y,Y-B):J:NEXTJ:TELSENEXT
280 IFA=0THENA=200:G0SUB810B:IFPOINT(X,Y
,Y)=2THENLINE(X,X,Y)-(X,X,Y-8/2),2:LINE
(X,X-B/12,Y-Y/2,3),7:LINE(X,X,Y-B/6,2)
:PAINT(X,X+B/18,Y-Y/2,3),7:NEXTELSENEXT
290 SETPAGE=0:FORI=2TO125:COPIE(I+64,155
)-(I+64,361),1TOI+2,211),0:NEXTI:
155 -(I+19,1,361),1TO255=I+2,211),0:NEXTI:
PG=POINT(FNX(X),FNY(Y)):PB=(PG+10RPG=5)
:PUTSPRITEB,(126,201-PB),15,1+PB:RETURN
300 *** 777-A ***
310 X2=XT-X(A):Y2=Y(A):Y1=X1+Z2+YC(X)-Y2
+ZS(C):Y1=Z2+ZS(C)+Y2+ZC(C)=Y1+60:XX=
-15*X1+Y1+60:YY=2*Y1+255
320 IFXX=0THENXX=ELSEIFXX<255THENXX=255
330 IFYY=0THENYY=ELSEIFYY>211THENYY=211
340 RETURN
350
360 IFA=200:FORI=0TO141STEP6:K=1:G0SU
B310:B=ABS(X-128):IFB<0ANDY<150THENC0
0=0B:NEXT:RETURNSEXT:K=C:RETURN
370 LINE(BB,124)-(167,179),15,6:COLOR15,
0:POSET(106,132),0:OR:PRINT#1,USING"HO
LE":#;POSET(181,140),0:OR:PRINT#1,USING"
#";YAD:POSET(189,164),0:OR:PRINT#1,US
ING"PAR"#;P:G0SUB370:G0T0290
374 FORI=0TO1:I=-ISTRIG(0):NEXT:FORI=-1TO
0:I=ISTRIG(0):NEXT:RETURN
380 COLOR15,0:SET(92,39):PRINT#1,USING"
SCORE:## SHOT:##":SC:SH:SET(136,53),0:
PRINT#1,"CLUB:"MIOS("1W2U3W4U12I3I415I6
17I8I9I0PWSUPT",CL+2,12):RETURN
399 PUTSPRITEPS(3,(PM+2+102,174-P*56),1,
3,PS:FORI=0TO50:NEXT:IFSTRIG(0)0THENG0SU
B370:IMP=MP:RETURNSEXT=PM+MP:IFPM=0ORPM
=58THENMP=MP:G0T0300ELSEF300

```

[illegible]

FNX(n)、FNY(n)……コース全体図の座標計算用
H、I、J……ループ用
M\$(n)……メッセージデータ
M\$……メッセージ表示用
PM、PS、MP……ショットメーター表示用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SS……スコア計算用
TX(n)、TY(n)……風、芝目の影響
Y\$……矢印描画データ
Z……データ設定用
ZS(n)、ZC(n)……三角関数データ

70 次のホールへ
80 データ読みこみ
90 データ設定
100 REM文
110~120 コース全体図描画
130~140 ホールデータ表示
150 REM文
160 メッセージ表示
170 ショット
180~190 ボールを飛ばす
200~210 着地地点判定
220 次のショットへ
230~240 カップイン
250 REM文
260~280 3D画面描画
290 画面コピー
300 REM文
310~340 3D座標計算
350 3D表示方向設定
360 ホールデータ表示
370 トリガー入力サブ
380 スコア・クラブ表示

390 ショットメーターサブ
400 クラブ選択
410 メッセージ表示
420 REM文
430~440 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)/色設定データ(行30で読みこみ)/

風・芝目の影響データ(行40で読みこみ)/描画データ(行40で読みこみ)/メッセージデータ(行40で読みこみ)
450~530 ホールデータ(行80で読みこみ)

(ファジー伸一)

プログラム解説

10 REM文
20~40 初期設定
50 タイトル
60 REM文

ファジー伸一's

1,2のプログラム

ダブ(以下ダ)：おにいさん、このゲームすごい！
おにいさん(以下お)：そうだね。3D表示のゴルフゲームは、ファンダムでは初めて見たなあ。
ダ：この「オーガスタ」みたいな3D表示はどうやってるの？
お：このゲームでは、コースのグラフィックはたて41(0~40)×横21(0~20)の座標の上にドットを置いて、それらを結んで描いているんだ(図1)。画面左上の全体図がそれだね。
ダ：木は？

図1. 上から見たコース



①コース全体図(画面左上に表示)。基本となるドットを結んで構成

お：木もやっぱり座標で指定されているんだ。
ダ：それが3D表示とどう関係あるの？
お：3D表示のポイントは、ボールの位置からグリーンがどの方向にあるか調べて、その方向に対応する角度ぶん、ボールを中心として図全体を回転させることにあるんだ。
ダ：え～、よくわかんない。
お：だから、ここでドットが利用されるんだ。それぞれのドットを回転移動して、それから線を結べば、結果的に図全体が回転したことになるじゃないか。
ダ：(いそいそと実験をして)え～と、え～と、本当だ！
お：奥行き用に数値が加工されているけど。この回転した全体図をページ1に描くんだ(図2)。
ダ：それから？
お：そして、木を描き加えて(図3)、最後にページ0に横幅を拡大してコピーすればできあがり(図4)。なかなかよくできたブ

プログラマからひとこと

載るのが夢でした

初めてパソコンを買ってもらったのが小5のときでもう6年半になります。Mファンを初めて買ったのが87年10月号で、投稿プログラムに感動し、自分のプログラムがそこに載るのが夢でした。今、ここに夢が叶い、たいへん嬉しく思います。僕はゴルフのことをあまり知りません。ゲームの記事等を参考に作りました。なおイラストは妹が描きました。(界外年応)



図2. ボールから見たコース



①奥行きを出すため、ドット間の拡大比はX方向よりY方向のほうが小さい

図3. 木を配置



①Y座標に応じて手前は大きく、奥は小さく描いて遠近感を出す

図4. 横に拡大すると…



①ページ1にできあがった絵を縦1ラインコピーしてはページ0にドットをずらして2度コピーして横に拡大。こうして3Dグラフィックのできあがり

プログラムだね。

ダ：でも、おにいさん、このゴルフ、少しおかしいよ。
お：え、どこどこ？
ダ：ボールが池(ウォーターハザード)に入ったら、ふつう1打ペナルティがついて池の外から打ちなおしになるはずでしょ。でも、このゲームではバンカーと同じ扱いになっているよ。そ

れに、クラブは全部で13本しか使えないはずなのに、16本もクラブがあるよ。
お：え、そうなの？
ダ：あれ、おにいさん、まさか知らないの？ おにいさんにも知らないことってあったんだ。
お：これはダブに1本とられたなあ。
ダ・お：ハハハハ！

S-FIGHTER エス・ファイター

MSX 2/2+VRAM128K BY 北川乃由隆

▶遊び方は41ページ

変数の意味

キャラクタ関係

D(n)……体力
E(n)……位置関係汎用
F(n)……体の向き
G(n)……現在の状態
M(n)、N(n)……ジャンプ、必殺技などで使う移動量
P(n)……現在蓄えたパワー
V(n)、W(n)、X(n)、Y(n)……表示座標

その他の変数

A、H、I、J、K、L、O……汎用
C(n)……キー入力装置番号
I\$, J1\$, J2\$, K\$……スプライトパターン定義用
Q……コンピュータのレベル
R……プレイヤー人数
S……スティック入力用

T……トリガー入力用

プログラム解説

10~20 画面設定/変数宣言
30~60 プレイヤー人数の決定
70~100 スプライトパターン定義/カラーパレットの設定
110~210 背景の作画/配列変数宣言/変数初期化
220~500 キー入力/キャラクタ移動(メインルーチン)
510~820 プレイヤーの移動方向別処理ルーチン
830~1720 プレイヤーの攻撃処理(必殺技処理ルーチン集)
1730~1830 コンピュータの行動を決める思考ルーチン
1840~2460 スプライトパターンデータ

独り言

某ゲームに非常に似ているこのゲームだが、アニメパターン

が多く、データと技の処理でプログラムが非常に長い。データはともかくとして、アニメ処理部分は共通部分をどうにかして見つけて、サブルーチンなどにしてまとめればもう少し短くなると思われる。だがゲームの性格上このスピードが最低限度必

要だろうから、作者はあえて処理の遅くなるサブルーチンにはしなかったのかもしれない。手紙にはプログラムの説明としてごく一部の変数の意味しか書いてなかったで、私には作者の意図はわからなかった。

(にゃん☆)

プログラマからひとこと

ストリートファイターIIに夢中



はじめまして。今まで私は少しパソコンからはなれていたのですが、ゲームセンターで見つけたストリートファイターIIに夢中になり、再び自分で作ってみたいと思いプログラムを組みはじめました。当初は対戦のみだったのですが、対COMのプログラムを付け足したところ、「これなかなかおもしろいじゃありませんか」ということで投稿することにしました。その初投稿が掲載されることになり、私は感激しました。今、作成しているプログラムも近々完成するので、どんどん投稿したいと思います。(北川乃由隆)

SFIGHTER.FD1

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0
20 DEFINIT A=2:DIM C(1)
30 PRINT"1P VS COM or 1P VS 2P":INPUT
( 1 or 2 ):R:IF R<1 OR R>2 THEN 30 ELSE
R=2-R
40 PRINT"1P STICK & STRIG: INPUT "( 0 -
2 )":C(0):IF C(0)<0 OR C(0)>2 THEN 40
50 IF R=1 THEN Q=0:GOTO 70
60 PRINT"2P STICK & STRIG: INPUT "( 0 -
2 )":C(1):IF C(1)<0 OR C(1)>2 OR C(0)=C
(1) THEN 60
70 SCREEN 7,3:RESTORE 1840:FOR I=1 TO 63
J1$="":J2$="":READ IS:FOR K=1 TO 16:KS=
MIDS(IS,K*3,4)
80 J1$=J1$+CHR$(VAL("&H"+LEFT$(KS,2))):J
2$=J2$+CHR$(VAL("&H"+RIGHT$(KS,2)))
90 NEXT:SPRITES(1)=J1$+J2$:NEXT
100 COLOR=(1,0,0):COLOR=(2,7,3,0):COLO
R=(3,0,7,3):COLOR=(4,2,0,0):COLOR=(5,0,2
,0):COLOR=(6,1,1,1):COLOR=(7,7,7,7):COLO
R=(8,7,7,7)
110 LINE(1,140)-(511,180),6,BF
120 FOR I=50 TO 150 STEP 100
130 LINE(256+I,140)-(256+I+1,5,180),1
140 LINE(256+I,140)-(256+I+1,5,180),1
150 NEXT:H=1
160 DIM X(1),Y(1),D(1),G(1),E(1),F(1),P
(1),W(1),M(1),N(1),V(1)
170 V(0)=0:V(1)=0:IF R=1 THEN LINE(236-Q
+40,30)-STEP(-35,5),7,BF
180 LINE(36,5)-(236,15),4,BF
190 LINE(276,5)-(476,15),5,BF
200 X(0)=54:X(1)=170:F(0)=1:F(1)=-1
210 FOR I=0 TO 1:Y(I)=100:D(I)=100:G(I)=
0:P(I)=0:W(I)=0:NEXT
220 A=1-A:8=1-A:W(A)=1-W(A):E(A)=SGN(X(B
)-X(A)-A+.5):IF A=R=2 THEN 1730
230 ON G(A) GOTO 510,1410,830,880,940,10
00,1060,1120,1170,1220,1270,1370
240 IF STRIG(C(A)) THEN 320
250 S=STICK(C(A))
260 ON S GOTO 420,440,350,460,460,460,40
0,450
270 F(A)=E(A):Y(A)=100:P(A)=0:G(A)=0
280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102-W(A)),2+A,2
-F(A)
```

```
290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132-W(A)),2+A,3
-F(A)
300 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
310 GOTO 220
320 IF G(0)=2 THEN 270 ELSE 5=(STICK(C(A
))) + ((F(A)+1)/2+9)
330 ON 5 GOTO 570,710,270,740,270,780,70
0,660,620,570,710,620,660,700,780,270,74
0,270
340 GOTO 270
350 P(A)=0:X(A)=X(A)+8:F(A)=E(A):IF X(A)
>224 THEN X(A)=224
360 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102),2+A,2-F(A)
370 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,(3-F(A
)) + ((1-W(A)) + (5.5-F(A)/2)*W(A))
380 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
390 GOTO 220
400 P(A)=0:X(A)=X(A)-8:F(A)=E(A):IF X(A)
<0 THEN X(A)=0
410 GOTO 360
420 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=0:N(A)=-70
430 IF D(0)<0 THEN G(A)=0:GOTO 270 ELSE
520
440 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=16:N(A)=-70:GOTO
430
450 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=-16:N(A)=-70:GOTO
430
460 Y(A)=100:P(A)=P(A)+1
470 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
480 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
490 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
500 GOTO 220
510 IF STRIG(C(A)) THEN 760
520 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 EL
SE X(A)=0
530 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>
99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 27
0
540 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,22-F(A)
550 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,23
-F(A)
560 GOTO 220
570 X(A)=X(A)+F(A)*10:IF ABS(112-X(A))>
12 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X
(A)=0
```

```
580 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,8-F(A)
590 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
600 IF ABS(90-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+20*F
(A)-X(0))<12 THEN I=8:J=0:K=0:GOSUB 1600
610 G(A)=3:GOTO 220
620 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,30-F(A)
630 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,31-F(A)
640 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)
+16-X(0))<12 THEN I=8:J=0:K=INT(RND(1)*2
):GOSUB 1600
650 G(A)=3:GOTO 220
660 G(A)=4:X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X
(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224
ELSE X(A)=0
670 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
680 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
690 GOTO 220
700 G(A)=5:M(A)=64*F(A):GOTO 670
710 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
720 X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X(A))>1
2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)
=0
730 G(A)=8:GOTO 670
740 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
750 G(A)=11:M(A)=F(A)*24:N(A)=0:GOTO 670
760 IF N(A)<-30 OR G(0)=2 THEN 520
770 IF STICK(C(A))=5 THEN G(A)=6:GOTO 1
000 ELSE G(A)=7:GOTO 1060
780 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
790 X(A)=X(A)+F(A)*8:IF ABS(112-X(A))>1
2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)
=0
800 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,40-F(A)
810 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,41-F(A)
820 M(A)=X(A):G(A)=12:GOTO 1370
830 P(A)=0:G(A)=0:Y(A)=100
840 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
850 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
860 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
870 GOTO 220
```



```

8800 X(A)=I+A+F(A)*20:IF ABS(112-X(A))>1
12 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
890 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,34.5-F(A)*1.5
900 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,35.5-F(A)*1.5
910 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,116),2+A,36.5-F(A)*1.5
920 IF ABS(100-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+30*F(A)-X(B))<12 THEN I=10:J=0:K=0:GOSUB 1600
930 G(A)=3:GOTD 220
940 Y(A)=128:M(A)=M(A)/2:X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
950 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,132),2+A,26-F(A)
960 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,132),2+A,27-F(A)
970 IF ABS(120-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*30-X(B))<18 THEN I=6:J=0:K=INT(RND(1))*21:GDSUB 1600:G(A)=3
980 IF ABS(M(A))<18 THEN G(A)=3
990 GOTD 220
000 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1010 N(A)=N(A)+2:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTD 270
1020 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,18-F(A)
1030 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,19-F(A)
1040 IF ABS(Y(A)+48-Y(B))<12 AND ABS(X(A)-X(B))<16 THEN I=8:J=0:K=0:GOSUB 1600:G(A)=1:N(A)=-50:M(A)=SGN(111.5+A-X(A))*16
1050 GOTD 220
1060 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1070 N(A)=N(A)+12:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTD 270
1080 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,Y(A))+16,2+A,26-F(A)
1090 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,Y(A))+16,2+A,27-F(A)
1100 IF ABS(Y(A)+14-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*28-X(B))<14 THEN I=2:J=0:K=1:GDSUB 1600:G(A)=1
1110 GOTD 220
1120 Y(A)=88:X(A)=X(A)+F(A)*20:IF ABS(12-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1130 PUT SPRITE 1+A,(X(A),80),2+A,50-F(A)
1140 PUT SPRITE 3+A,(X(A),112),2+A,51-F(A)
1150 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+16*F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=0:K=1:GDSUB 1600
1160 G(A)=9:GOTO 220
1170 Y(A)=40:X(A)=X(A)+F(A)*0:IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1180 PUT SPRITE 1+A,(X(A)+40),2+A,50-F(A)
1190 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+72),2+A,51-F(A)
1200 IF ABS(26-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+10*F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=0:K=1:GDSUB 1600
1210 G(A)=10:M(A)=F(A)*4:N(A)=-50:GOTD 220
1220 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1230 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>99 THEN 830
1240 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,54-F(A)
1250 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,55-F(A)
1260 GOTD 220
1270 Y(A)=84:X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(A)=0
1280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5+F(A)*1.5
1290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5+F(A)*1.5
1300 PUT SPRITE 5+A,(X(A)-F(A)*32,100),2+A,46.5+F(A)*1.5
1310 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5-F(A)*1.5
1320 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5-F(A)*1.5
1330 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,100),2+A,46.5-F(A)*1.5
1340 IF ABS(84-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)*20-X(B))<18 THEN I=12:J=2:K=INT(RND(1))*21:GDSUB 1600
1350 N(A)=N(A)+1:IF N(A)>3 THEN G(A)=3
1360 GOTD 220
1370 M(A)=M(A)+F(A)*20:IF ABS(112-M(A))>112 OR ABS(X(A)-M(A))>140 THEN 830
1380 PUT SPRITE 5+A,(M(A),118),4+A,61.5-F(A)/2

```

[illegible][illegible]

FM音楽館

フランスのサクソ奏者の友達からDATが送られてきた。前にあげたカラオケの上にいろいろ録音して、ちゃんとした作品に完成してくれたのだ。フランスの人の考える日本ふうのイメージが表現されていて、おもしろいのだがとてもへんてこ。



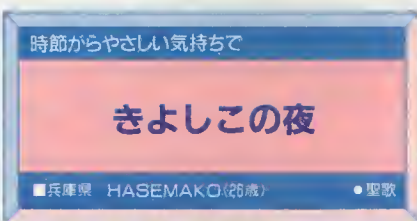
楽評：よっちゃん



ゲームミュージックの印象は、音楽だけでなく、ゲームの性格にもよる。「太陽の神殿」を実際にやって、とてつもないファンになってしまった某エディターは、「どうしてもこの音楽が素晴らしいきこえてしまう」と語っています。さて、この作品の中間部は作者のオリジナル。前半とまったく違和感なくなじんでいるのが良いですね。

```
10 _MUSIC(0,0,3,3,2):POKE&HFA2C,24:POKE&HFA3C,16:POKE&HFA6C,24:POKE&HFA4D,16
20 CALL VOICE(045,02,04,03,045,016,045,06)
30 T1$="T9504V15L8":T2$="T9506V9L8":T3$="T9503V15":T4$="T9551M12000L8":T5$="T9504V12L8":T6$="T9503V15"
40 SOUND 9,150
50 "タイコノ シンデレ"
60 AFS$="L1">D&C2<A2A&G&F&E&D&D208L4A>C
70 AGS$="L1">D&C2<A2A&G&F&E&D&D208L4A>C
80 BS$="D4R1R1L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FDL1A&A2A4<C4<"
90 CF$="L1D3D&C2<A2>D&E&F&E2&C&D&D2D4C4
100 CG$="L103R1R1L8DD4DD4DEE4EEE4EFF4FF
F4FDR8CR8R4CR8<L4D.D8D.D8D.D8
110 AH$="D2.FE2.CB&G8G.A8A2R2R4A8>C8"
120 BF$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
130 CH$="L4B-.B-8B-.B-8>C.CBC.CB<D.D8D.D8D.D8D.D8"
140 AI$="D2.FE2.C8D8E2.GG.F&F8<A8>C8"
150 BG$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
160 CI$="L4B-.B-8B-.B-8>C.CBC.CB<A.ABA.A8D.D8D>D8C8"
170 AJ$="D2.AGER4CC4.D8&D2R2R4<A8>C8"
180 BJ$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
190 CJ$="<B-.B-8B-.B-8A8R8A8R8A8R8D.D8D.D8D.D8D.D8"
200 AK$="D2.AGER4CC4.D2&D8R2V10L32D>D<E>E<F>F<A>AD>D<E>E<F>F<A>AL8D4"
210 AL$="05L4D2.&D8<A8>C4<A4.R4.G2.CF.A."
220 CL$=">D.D8D.D8E4C4.R8<A4G.G8GEF2C2
230 CH$=">D.D8D.D8C.C8<A.A8G.G8G.G8A.A8A.A8"
240 AM$="L4>D.E.G.A.L8<C>GEGEC<A>CV12C<GECV10EC<A>D&D<A>FD"
250 BL$="AFDFAFD<C>GEG<C>GEGV12L4A.G.V10A.V9E2.<
```

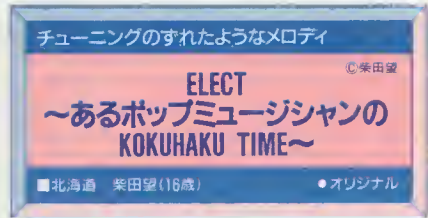
```
260 AN$="04L1V12G&D>C2.V13F4E1
270 BN$="D4>L1C&C&E2.V11D4C4.<L8G>C<GEC
280 CN$="L1A&F&G2L8>C<GEC>C4.<G>C<G
290 CD$="L4A.A8A.ABF.F8F.F8G.G8G.C8C.L8EC
300 AO$="D1>D2L4<A>C
310 AX$="D1>D2V15L4<A>C
320 BO$="D1>A2C4L8<A>C<
330 CP$="L8D4.DFAFD4D2D4<A8>C8
340 CO$="D4.DD4.DD4.DFFEE
350 AR$="D2.AGER4CC4.D8&D2R2R4V10<L8FA>"
360 CR$="<B-.B-8B-.B-8A8R8A8R8A8R8D.D8D.D8D.D8D14L8>D8E8"
370 CY$="<B-.B-8B-.B-8A8R8A8R8A8R8D.D8D.D8D.D8D8L8>D8E8"
380 BR$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
390 BT$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
400 AS$="L8F2.A8R8R4ER4C4C4.D8&D1>D1&D8"
410 BS$="L8AFDFAFD<C>GEG<C>GECEC<A>FDC<AFADA>EDD<A>FD"
420 CS$="L4<B-.B-8B-.B-8A8R8A8R8A8R8D.D8D.D8L16<DEF&GAB>D2"
430 AT$="L8F2.A8R8R4ER4C4C4.D8&D1>D1R1"
440 FOR M=0 TO1
450 CALL 8GM(1)
460 PLAY#2,T1,T2,T3,T4,T5,T6,T5
470 CALL VOICE(05,02,045,03,042,016,045,06)
480 PLAY#2,AFS,8ES,CF$,CG$, "V11"+AGS
490 FOR J=0 TO 1
500 PLAY#2,AHS,BFS,CH$,CH$,AHS, "V11"+BFS
510 PLAY#2,AIS,BGS,CIS,CIS,AIS,BGS
520 IF J=1 THEN 550
530 PLAY#2,AJS,BJS,CJS,CJS,AJS,BJS
540 NEXT J,K
550 PLAY#2,AKS,8JS,CJS,CJS,AKS,BJS
560 PLAY#2,BJS, "V13"+ALS,CLS,CH$,ALS,8JS
570 PLAY#2,BLS,AMS,CH$,CH$,AMS,BLS
580 PLAY#2,ANS,BNS,CNS,CNS,ANS,BNS
590 PLAY#2,AXS,BOS,CP$,CO$,AO$>D4V11",BDS
600 PLAY#2,AHS,BFS,CH$,CH$,AHS,BFS
610 PLAY#2,AIS,BGS,CIS,CIS,AIS,BGS
620 PLAY#2,AJS,BRS,CR$,CJS,AJS,BJS
630 PLAY#2,BSS,ASS,AT$,CSS,BSS,AT$
```



時節がらというか、1月号といえども12月発売なのでつつい採用してしまっただ。先日、女性コーラスを録音したら、ふだんから一緒にバンドをやっている3人組なのでハモるくせがついていて、だれかがメロディ

を歌っていると、決めてもいないのにほかの2人がハーモニーを付けてしまう。「仲良きことは……」という美しい光景なのであった。

```
10 CALLMUSIC(0,0,5,4):CALLTRANPOSE(0):CALLTEMPER(10):CALLPITCH(440):CLEAR999:FDRI=0TO7:POKE&HFA3C+I*16,(IMOD5)*30:NEXT20 PLAY#2,"021T50V13L8","021T50V13L8"30 PLAY#2,"G.A16GE4.G.A16GE4.D4D<8.>C4<G4.", "E.F16EC4.E.F16EC4.F4FD4.E4EE4."40 FORI=0TO1:PLAY#2,"A4A>C.<B16AG.A16GE4.", "F4FA.G16FE.F16EC4.", :NEXT50 PLAY#2,">D4DF.D16<B>C4.E4.<GEG.F16DC2.RB", "G4BG.F16GE4.G4.E4C<B4B>C2.RB"
```



ゲームミュージックの初期、テクノの影響の深い頃を思わせる作品。ポップコーンとかジョルジュ・モロダーとかの、ちょっとインチキの薫りもするポップ・ミュージックで、クラフトワーク以前のエレクトリック・ポップです。あー、妙に懐かしいなあ。ピコピコするシンセ音や、安っぽいエコーのかかりかたが郷愁をさそうのだ。

```
10 "000000000000000000000000000000000000
20 "00 ELECT 00
30 "00 -ARU POP MUSICIAN NO 00
40 "00 KOKUHAKU TIME- 00
50 "00 BY NOZOMU SHIBATA 00
60 "00 [1975- ] 00
70 "000000000000000000000000000000000000
80 CLS
90 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:SOUNDD7,49:SOUND6,18
100 _TRANPOSE(500)
110 _TEMPER( 8)
120 _8GM(1)
130 DIM AX(15)
140 FORI=0TO15
150 READAS:AX(I)=VAL("&H"+AS)
160 NEXT
170 _VOICECOPY(AX,063)
180 DATA 0, 0, 0,0000
190 DATA 0, 0, 0,0000
200 DATA 2001,00F4,0000,0000
210 DATA 3F02,E075,0000,0000
220 DEFSTR-A-Z
230 T="T144":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
240 D="B4B4B4B4"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はあーい、Orcでーす。FM音楽館の投稿整理をしていると、なかに20曲も一度に送ってくる人がいてびっくり。もったいないです。もっと1曲を大事に作り、一度に送るのは多くて2〜3曲がいいです。えっ？ 投稿整理がめ

んどうなんて思ってもいせんってば。■太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」古代さんに奉げます♡中間はオリジナルアレンジですが、うまく曲に合っているでしょうか？ 聞く人によっては余韻の残ることもあるのでは

作者は先月のはやせみき♡さんと同一人物というのは曲を聴けばわかる？ ■きよしこの夜 HASEMAKO「もすみやす君というすごい新人が現れ、次作にも期待しています。プログラムですが、後ろ

でハミングしているようにも聞こえるので聞いてみてください」■ELECT〜あるポップミュージシャンのKOKUHAKU TIME〜 柴田望「ダンスミュージックというコンセプトのもとに早口なラップをイメ

4
ベースとコードの対話

ビーチボーイズの「エエ感じ」

ビーチボーイズ、アメリカの西海岸出身のポップ・グループ。ロックがポップスとなる道をビートルズとともに切り開いた偉大なグループです。一般にはサーフ・ミュージック、リゾート・サウンドのはしりの脳天気な西海岸バカのようなイメージも少なくはないし、すっかりだらけたライブのかっこわるさは、まあ否定できません。

このグループの偉大さは、ソングライターのブライアン・ウィルソンのとてつもない才能とカール・ウィルソンの素晴らしい甘酸っぱい声にあります。それを確認する名曲が、この「グッド・バイブレーション」。録音マニアとなったブライアンが、当時のスタジオ技術の限界にまで挑戦した大傑作です。

↑コードとメロディ

この曲の冒頭部分を見るとDm→C→B♯→A7というマイナー・キーで1音ずつ下りていく典型的な進行形。コードはオルガンの4つ打ち(1小節に4回コードを拍頭に弾く)。軽くシャッフルのかかったリズムでこのコード打ちの形は、プリティッシュ・ポップではお馴染み。こういうのをクリ

試聴用サンプルプログラム (ディスクには入っていません)

```
10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="03606L4T220V15"
30 A2$="C8DC8<AR8R2.R4A8AA8>DD8FF8G.CC.<B-8A.R2.G.A.B-.>C.<G.AB-.A.G.F.G.F8E2."
40 B1$="04807Q3T220V12"
50 B2$="R8A.A.A.A.A.A.A.A.G.G.G.G.G.G.G.G.B-.B-.B-.B-.B-.B-.B-.B-.A.A.A.A.A.A.A.A."
60 B3$="R8F.F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E.E.E.F.F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E.E."
70 B4$="R8D.D.D.D.D.D.D.D.C.C.C.C.C.C.C.C.C.D.D.D.D.D.D.D.D.C+.C+.C+.C+.C+.C+.C+.C+."
80 C1$="03303Q4T220L4V15"
90 C2$="01203Q4T220L4V12"
100 C3$="R4.A8DR8AR4.D8ER8FR8R2.R4G8CR8GR4.C8DR8ER8R2.R4F8<B-R8>FR4.<B-8>CR8DR8R2.R4E8<AR8>ER4.<A8BR8>C+"
1000 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,B1$,C1$,C2$
1010 PLAY#2,A2$,"R16"+A1$,B2$,B3$,B4$,C3$,C3$
```

シェ(決まりきった曲の進行の仕方)といいます。ポップスの名人たちは、こういったあたりまえのコード進行の中で名曲をいくつも作っています。まあ、メロディに絶対の説得力がある場合が多いですね。この曲でも歌の出だしのファルセット(裏声)の部分がじつに素晴らしい。

↑ベースの対旋律

さて、この曲をいちだんとひきたつものになっているのが、じつはベース・ラインなのです。

譜面を見るとわかるように、ベースのラインはメロディの合間をぬって受け答えをする形になっているし、コードがリズムの頭を明確に示しているの、むしろレゲエ的なリズムの裏を強調したパターンになっています。ブライアンはバンドではベーシスト(そうとう弾き方が変)でこういった対位法的なラインがじつにじょうず。これはビートルズのポール・マッカートニーと共通するセンスの良さです。

GOOD VIBRATIONS

WORDS AND MUSIC BY BRIAN WILSON

©1988 IRVING MUSIC, INC.
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.
Authorized for sale only in Japan.

4月号のお題は「私の友人」。身近な友人を取り上げ、その特徴をあまり誇張して作品化してほしい。塾長の友人は、塾長自身がかんがえられず、いかにげんなりで、そんな平気なわがまどうし。仏のこころの広い人か、だいたい2つにわかれていて。一般サラリーマンはひじょうに少なく、たいていが自由業。たがひが生まれて、それなりに仕事をしているのが仁義でな一んの保証もない。ローンウルフなハードボイルド。サニーサイドアップである。幼なじみも幸いて、昔の弱みを握られていて、強いことをいえない。考えると、高校生の頃は友人とぶざけるだけのために生きていた気がする。おつこ、しめ切りは一月9日也。

ゲーム制作講座

操作性についての第3回目の講義である。講師 飯島健男
前回は、コマンドの面から操作性に関し
て考えてみたが、今回はキー操作の面から操作性について考えてみたいと思うのだ。そうそう、みんなから送られてきたシナリオも、バッチリ紹介しているぞ。

第19回

キーボード、パッド、マウスの操作性の一長一短

ここ2回にわたって、操作性が大事、操作性が大事、と呪文のようにくり返しているが、今回もこりずに操作性について考えてみる。そこで、今回はキー操作から見た操作性についてだ。

だが、その前にパソコンの利点について考えてみよう。最近ゲーム機に押されているのか、誰がそうしているのか、パソコンらしいゲームがゲーム機で発売になったり、その逆の現象がみられるようである。いったいパソコンのメリットとか、そういったことを実際に考えられているのか疑問である。もちろん、このことはキーボードやパッドといった入力機器をメインに考えた場合のことだけだ。

そこで思うのだが、はっきりいってどのゲーム機もパッドしか持っていないでしょ。これは操作性の側から、もうそれだけでゲームのジャンルを制限してしまっているよね。もちろんパッドが悪いといっているのではないぞ。でも、まずゲーム機でゲームを作ろうと考えた場合、限られたボタンと十字キーでいかに操作させるかがポイントになることは間違いない。だから、RPGなどを見ても、ほとんど同じ操作方法になっているわけだ。これは、別にほかのゲームをまねしたり、考え方がかたよっているのではない。ボタンが少ないために、誰が考えても「Aボタンでウィンドウを開いて、Bボタンでキャンセル」といったものしかできない構造なのだ。

冒険しようにも、できにくい形態としかいわざるを得ない、という理由からだ。

ここで誤解のないようにいっておきたいのだが、ここでいう操作形態は「基本的には目的としたゲームが発売される以前にその形態がすでに存在しており、その形態を念頭において制作サイドがゲームをデザインできるもの」に限ろう。要するに既存のものだけを対象にして考えよう、てわけね。

そこで、パソコン全般を考えてみる。ゲーム機のパッドのみが存在するのと対照的にパッド、マウス、キーボードの3種類がある。最近はちょっと姿を見ないけど、トラックボールやパドルだって存在する。これだけ操作形態が選べるわけだから、ゲームのバリエーションも広がってくるはずだ。

人によっては、スーパーファミコン用の「ポピュラス」は全機種合わせて最高の操作性だという。あれは、もともとマウスを対象に作られたゲームで、パッドでの操作はかなり困難ではないかといわれていたのだ。それがみごとにくつがえされたわけ。これを教訓に考えると、パッドさえあれば限られたものでも十分いいものを作ることができるのだ。といっても、やっぱりパッドしかないゲーム機よりいくつもつなぐことができるパソコンのほうが便利だし、可能性だって秘めている。

そこで、パッドを始めとする

それぞれについてメリットとデメリットを表にまとめておいた。この表を見てわかると思うが、さすがにパソコンはゲーム専用機と違って、ツール系統で充実している点がめだつた。しかし、ここはゲーム制作講座なので、ツールがどうのこうの、といっても始まらないか。ゲームについて考えなければね。

そこで、ボクが思うに、もうちょっとMSXにもマウスが使えるゲームが増えてもいいんじゃないかと思う。まあMSXにマウスが標準装備されてないのだろうけど、他の機種だって似たようなものなんだからな。それに最近はどんどんマウス対応のゲームが増えてきているし、そろそろ当たり前になってきている。

そのあたりも考慮して、ぜひ自分のゲーム作りに役立ててほしい。MSXのユーザーはやっぱりパッドで遊ぶことが多いと思うけど、MSXを始めとする

パソコンでしか楽しめないようなゲームを考えるならば、あえてパッドでは遊びにくいものを考えてみるのも一考かもしれない。

さて、恒例のシナリオ紹介だ。まず、宮崎県はボヨヨン大王・16歳の作品。タイトルは「男の意地」。かんたんにストーリーを紹介すると、近未来の完全に女性上位になった社会で、社長になるべく立ち上がったある男の平社員物語。何となくファミコンの「男の星座」を想像してしまっただがゲームの内容は全然似ても似つかないものだった。一言でいってしまえば、口説き型アタルゲーム。要するに、会社の上司が全員女なので、係長→課長→部長といったぐあいに最後の社長まで順番に口説いていくというもの。本人はけっこうおもしろいと思ったそうで、意見を聞かせてほしいというからいうけれど、いまひとつだな。



キーボード、パッド、マウスのメリットとデメリット

入力機器	メリット	デメリット	主なゲーム
キーボード	いかにもコンピュータを操作するぞ、といった重厚感。キーが多いため、コマンドがどんなに多くても複雑でも安心。また、ゲーム中でも単語を直接入力するときにはとっても便利。ワープロソフトなんてこれじゃないと意味がない。	MSXは本体とキーボードが一体となっているものが多いが、ひざの上でこちょこちょこと使うことを考えるとてくて不便。場所をとる。キーボードの文字の数だけコマンドのあるゲームがあったら覚えるのがたいへんだし、アクションゲームなんてまるでむかない。	単語入力式のアドベンチャーゲーム全般。
パッド	軽くて手軽。どこでも操作できて扱いやすい。市販のものも種類が多く、選択の幅が広い。連射つきのまであって、とにかくゲーム機感覚で扱える。	ボタンが少ないため、操作が複雑なゲームはやりづらい。ゲーム以外ではほとんど使用できない。というより使えない。	シューティングを中心にほとんどすべてのゲーム。
マウス	片手で操作できる。握りこころがいい(個人的かな)。コンピュータの画面内に自分の手をもくごまかせているような感覚がある。そのため画面自体に細かい指示を与えるときなどは絶対有利である。グラフィックツールなどは、はっきりいってマウスじゃないとダメ。そうでないと、ドットを置いているというだけで、絵を描いているという気分になれない。さらに、ボタンはパッドより少ない2つだけ。わかりやすくカーソル移動も自由自在。	向き不向きがはっきりしている。要するにまったく向かないものがあるということ。基本的に画面内の移動が激しく、休むヒマもなく操作しつづけてはならないものは向かない。操作する場所は常にきれいに、しかもツルツルでもフワフワな場所でもだめ。手軽で小さいのに、意外に場所が必要である。ひざの上なんかじゃ使えない。	上海、琥珀色の遺言、幻影都市などあまり多くない。

ボヨヨン大王くんが他のゲームにはないと思っているシステムは、けっこう他のアダルトゲームですでにあるものばかりだよ。もちろん新しくなければいけないとはいわないけれど、ちょっとシステムの説明が伝わりにくい。たとえば、ゲームの場面ごとのイメージはなんとか想像はつくのだけど、それが1本のゲームとしての流れが把握しにくいという点。女性を口説くためにはステータスに気をつけなければならないと書いてあるが、どの場面でステータスの増減を行うのか、いつでも自由に行えるのか。また女性を口説いた後にボーナスステージがあったりするの、といったようなことが一切触れられていない。そのへんの進行のやりようで、ゲームのふんいきはまったく違うものになってしまう。全体のふんいきが伝わってこない理由はそういうことなのだ。

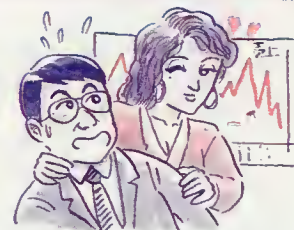
さらに、たんに女の子を1人ずつ口説いて自分のものにするだけでは、やっぱりおもしろさが伝わらないと思うんだけど、どうだろう。奇想天外さをねらうのならば、いっそのこと突然

女の子になってしまった男の子が出世していく話とか、その逆で男の子になってしまった女の子が出世していく話とか、そのへんの心理をからめながらアダルトゲームにすればどうか。アダルトゲームも、いまやたんに見て楽しむだけではなく、どこまで感情移入できるかが勝負だ。くわえて、現実では味わえない状況を設定すれば、気分も盛り上がるというもの。ぜひ、あとひとくふうしてもらいたい。

もう1本紹介しよう。埼玉県は山川元・16歳の作品だ。タイトルは「俺が飯島健男だ!」。先月号の欄外で紹介したので覚えている人もいると思う。タイトルにボクの名前を使ったのは愛嬌かな。内容は信長タイプのシミュレーションゲームだ。1人の男がソフトハウスを設立し、大きくしていく経営もの。ゲームを制作するうえでのパートを決めながら、制作進行などを細かく設定して、ゲームを完成させていくのが目的だ。このシナリオの勝利は、ゲーム制作の苦勞を体験させるのではなく、ゲーム制作のスタッフたちを管理していくことに焦点をしばった

ことだろう。はっきりいって、こんなゲームが出てボクは遊びたくない。なぜって現実に体験していることをゲームで遊んでもおもしろくないでしょ。まあ、個人的見解だけだね。

だが、いい換えると、このゲームはシナリオがじつによくできているということになる。シミュレーションは、そもそも擬似体験ということなのだからね。いわば、その世界をのぞいてみたい、試してみたいと思う人にとってはじつに待ってました、のソフトなのである。そういう意味で、このシナリオはよくできている。もし、こういうソフトを望んでいる人が多いのなら、このゲームを市販する価値はおおいにありそうだ。ただし、制



作サイドがすんなり作ってくれればの話だけだね。

さて、今回は同じ16歳の作品でタイプこそ違うが、会社を舞台にした出世物語というシナリオが偶然にも重なった。そこでこの2つのシナリオをサンプルに選んだわけだが、みんなはどう感じたかな。同じ出世を扱ったものでも、いろんなゲームが考えられるのだ。単純にアイデアという点で考えて、キミはどっちを遊んでみたい?

次回の お 題

次回は……というまだ決めていない。操作性に関しては、もっといいたいことがいろいろあるが、あんまりそればかりをやっても仕方ないしね。そろそろ違うことでもやりましょ。でも、いまここで決めても、また約束をやぶってしまうような気がするので、次回のお題は未定ということにしたい。何かリクエストや質問があったら、遠慮なく送ってくれ。もちろん、ゲームの企画書もね。

ぱり何度も企画書を書き直すことも必要だな、という実感がわいてくる。パッと頭に浮かんだアイデアもおもしろい。だけど、それを人に伝えるのは自分がひらめいたときほど新鮮でないことが多い。じゃ、それをどう新鮮なものとしてストレートに受け取ってもらえるかというと、企画書をいかにわかりやすく書くかである。何度も繰り返し読んで悪いところを直す勇気をもってほしい。実際に樋口くんの企画書はとてよくなっている。ただし、いさなり具体的な導入部をていねいに書こうね。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中! 応募要項の詳細は81ページ 75

MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

もうだいふ書けたかな。
しめ切りがせまってき
たぞ。さて、今回は悩
めるキミにフォロー特
集といこう！

フォロー編

1月13日(月)のしめ切りに向けてダッシュ!!

あれよあれよのシナリオコンテストである。シナリオの応募ってかなりみんな初めてだったりするはずで、わからないことも多いのでは、ということで今月は読者の細かい疑問に答えるという特集なのである。実際に疑問のお手紙をくれたのはそんなに多くなかったんだけど、いろいろと読んでるうちに、こ

れって結構悩んだりするかもね、と思わせるものが多々あったので、これはいっちょフォローなんかも必要な、と思い始めた次第。

あれ？ シナリオコンテストって何？なんて考えている人もいるかもしれない。うーむ、全部話していると夜が明けて朝になって、また夜が明けてしま

いそうなので、かいつまんでいうことにしよう。

要するに、「ソーサリアン」MSX版発売を記念して、MSX・FANオリジナルのシナリオ集を出してしまおう。どうせなら、ユーザーの作ったシナリオでいこう！というわけでシナリオコンテストの開催に相成ったというわけである。ぱち

ぱち。で、応募要項や応募用紙は先月号と先々月号に掲載してある。先月号と先々月号を持っていない人は応募できないのか。そんなことはないですね。なんと親切にもMファンは応募用紙のコピーサービスを実施してるんだ。詳しくは右ページの下、応募要項のところを見てちょ！というわけなのだ。

迷える小羊におくるフォローなのだっ！

●応募用紙は折り曲げてよいのですか？

結構です。

●応募用紙の条件チェックで「アイテムを持って帰る必要が(ある・ない)」とありますがこれは王様の杖のように献上するアイテムのことをいうのですか？

違います。これは5本続きのシナリオなどで、1本目のシナリオで得たアイテムを2本目で使うとかそういう場合に必要な設定なので、今回はあんまり、というよりもまったく関係ありません。

●アイテムにかかっている魔法はオリジナルも可能ですか？

ダメ！魔法は「ソーサリアン」固有の120の中で処理してちょ。勝手に魔法は作らないように。でも、そのシナリオの中

でだけ役にたつ魔法はOKだ。例えばある宝石がある魔物を倒すのに必要という感じで出てきて、それに好き勝手な魔法の名前をつけてもいい。でも、そんなもん持って帰ってもなんの役にも立たない、というふうになくちゃね。

●NPCは複数登場させることができますか？

だめ！1人だけです。これは同時には1人だけというのではなく、シナリオ1本につき1人が限度という意味。ただし、仲間にした後、分かれて再度仲間にするというのはあります。

●シナリオ中にビジュアルシーンを入れたいんだけど。

うーむ。考えるのはただです。入れてください。結果的に入れられなくなるかもしれないけど、

考えるだけならいいです。もしかしただでできるかもしれない。

●縦スクロールにしたいんだけど。

だめです。「ソーサリアン」は横スクロールのゲームなのでマップを縦につないでスクロールさせることはできません。縦の場合は画面切り換えになります。

●シナリオ中で、ある魔法を使

ったかどうかをチェックすることは可能ですか？

うーむ。むずかしい。どの魔法を使ったか使わなかったはいちいちチェックしていません。ただ、あるマップ領域でなんらかの魔法を使ったかどうかだけをチェックするのは可能だと思うんだけど。微妙だなー。やってもいいけど、もしダメなとき



のために、代替案を考えておいたほうがいいのかも。

●マップを描き変えてしまうのは可能ですか。

可能です。あるモンスターを倒すと地震が起き、いままで通れたところがふさがって、いままで通れなかったところが通れるようになるとか。

●シナリオ中にショップを用意してものを買わせることは可能ですか？

無理だっちゃ／ もらうだけならいいけど。

●デカキャラは何匹まで使えますか？

モンスターの大きさによって変わってきますが、基本は1匹です。

●NPCをボスにすることはできますか。

できますだ。

●敵も魔法を使えるようにしたいんだけど。

どうぞ、ご自由に。でも敵の使える魔法も基本の120種類のうちからね。もちろんMPのこ

とは心配ないからね。

●NPCって何だい？

「天の神々たち」のアンナみたいなやつだな。要するにシナリオ中に出てきて、プレイヤーのパーティに加わって、冒険を共にしてくれるキャラのこと。もちろん町に帰るときには別れなくちゃいけない。「メデューサの首」の女の子はぜひともずっと仲間にしたかったのに、残念だったという記憶があるな。

●「ソーサリアン」をまったく知らないんですが、ぜひ応募してみたいので、「ソーサリアン」のことについて書かれたMファンがほしいのだけど。

残念ながらディスクつきになる前のMファンのバックナンバーは全然ありません。どうしようもないなあ。これじゃあんまりなんで、参考になると思われる本を2冊紹介するっちゃ。1冊目は電波新聞社から出ている「ALL ABOUT SORCERIAN」(定価2,000円)、2冊目はソフトバンクの「ファ



◎「ALL ABOUT SORCERIAN」(電波新聞社・定価2000円・432ページ)。すべてがわかるマニアの本



◎「ファルコムマガジン1990SUMMER」(ソフトバンク・定価680円・142ページ)。「保存版・ソーサリアン総ガイド」が9役に立つ

ルコムマガジン1990SUMMER」(定価680円)。このどちらか片方があれば百人力かな。どっちかというと前者のほうが役に立つんじゃないかと思うよ。

●どんなシナリオでもいいんですか。

よござんす、っていつもいつてるじゃありませんか。宇宙人が出てきたっていいし、なんなら宇宙にいったっていいんだ。時間をさかのぼらせていいし。

でも、今回は連続シナリオは募集していないわけだから、シナリオは必ずペンタウアに始まって、ペンタウアで終わるように。これだけ守ってくれば、たとえばペンタウアのはずれに、宇宙へのトンネルがあって、そこから、別世界に行ってしまうといいわけでしょ。軽い軽い／さ、これだけフォローしてんだから、シナリオ送れよな／よろしく／ てなもんだ。

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレカ)あり。

●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。用紙に関しては下の欄に入手方法が書いてあります。

●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどすでに発売されているものはすべて除きます。

●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点

応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号、先々月号を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふそろい、という人のために有料で

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。

②応募用紙は先月号(12月情報号)と先々月号(11月情報号)に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。ただし、「MSX・FAN」を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU CLUBわあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員へ送付)で。

③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。

④応募用紙は合計7種類になります。

11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアする最短ルート

コピーサービスを行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M「MSX・FAN編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係」

●そのほか

①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。

②入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア側に帰属するものとします。

③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。

④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象なりません。

●審査委員

加藤正幸氏(日本ファルコム株式会社取締役社長)／木屋善夫氏(日本ファルコム株式会社チーフプログラマー)／箕浦学氏(ブラザー工業株式会社新事業推進室マネージャー)／伊藤美登里氏(ファルコム株式会社取締役)／吉岡平氏(SF作家)／加藤久人氏((有)パショウハウス代表取締役)／北根紀子(本誌編集長)

●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7
T I M MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限定させていただきます。

今月の

移植のことなら
ぱおぱおにおまかせ

いしょく情報

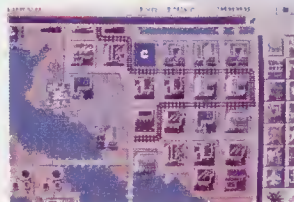
わーいわい / 「シムシティー」の移植が決定したぞ。ね、寝耳にミミズの大ニュースでしょ。あんなに無理無理っていったのに、どういことなんでしょ、とか思わないではないけれど、うれしいことに変わりはない。いまのところ、出るってことが決まっただけで、MSX2シリーズ用になるか、ターボR専用か、とかはまだ皆目わからない。もちろん価格、発売日、内容、

ようするにオリジナル版と同じなのかファミコン版に近いのか、などなど全然わからない。発売は来年の春以降ということで、かなり先の話だ。とにかく、いまは「出すぞ!」という気合いだけである。なんら現実的なスケジュールは決まっていない、というか外に出せないということか。ともかくそんな感じ。

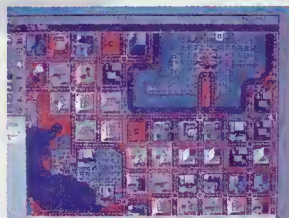
この「シムシティー」、作者はマクシス社のウィル・ライトと

『シムシティー』ついに移植決定!!

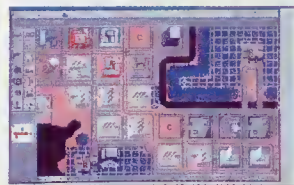
世界のパソコンを制覇した究極の大ヒット作なんだねー。作者はすでに「シムシティー2」を開発中らしい。



▲AMIGA版



▲X68000版



▲PC-9801版



▲スーパーファミコン版

いう天才でこの「シムシティー」を皮切りに「シムアース」「シムアント」とシムシリーズを発表し続けている。「シムアント」はこの原稿を書いている段階ではまだ発売されていないが、注目作で、何よりもまず、その発想の奇抜さでみんながぶっとんで、町から惑星に行ったんだから、次は宇宙かなどと凡人をして想像させていたのだが、なんと蟻の生活をシミュレートしているわけである。

これなんかもMSXに移植されるといいなどと思うわけである。

ま、とにかくオリジナルのマックintosh版を始めとして、AMIGA、IBM-PC、PC-98、FM TOWNS、X68000、

スーパーファミまでありとあらゆるパソコン、ゲーム機に移植されているゲーム。こんなゲーム最近はないよね。ぱおぱおはこのオリジナルの製造元マクシス社の社員バッジを持っている。すいぶん儲けたんだろうな、と思うからそれにあやかりとういうわけである。

今月はもうひとつグッドなニュースがあるのである。「プリンセスメーカー」の発売が決まりそうだと、とか決まったとか書いてきたけど、正式に発売元が発表できるようになった。あのマイクロキャビンである! 実績十分で、これはできのいいものが期待できそう。明日は明るい!

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	120
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	80
3	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	66
4	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	47
5	6	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	44
6	5	ストリートファイターII	カプコン	A	42
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
8	9	ダイナソア	日本ファルコム	P	34
9	11	大戦略III'90	システムソフト	P	23
10	19	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	18
10	15	天地を喰らう	カプコン	GA	18
10	16	ジーザスII	エニックス	P	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	15
13	43	ランス3	アリスソフト	P	15
13	12	ファイナルファイト	カプコン	GA	15
16	10	A.I.II. A列車で行こう	アートディンク	P	14
17	27	ポピュラス	イマジニア	PG	12
18	16	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
19	22	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	10
19	23	アークスIII	ウルフチーム	P	10

■11月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味。

●はMSXへの移植が決定済みのゲームです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1087
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	876
3	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	503
4	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	489
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	483
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	403
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	346
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	316
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	296
10	11	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	271

■1991年1月号より11月号までの集計

9月期整理分(12月情報号採用対象者分より)

ファンダム

●北海道
SOS 他① 松田祐一
ドワーフ星へようこそ 他① 佐藤貴行
DUNGEON QUEST 古館孝二
●青森県
ILLUSION 横山勇太
●群馬県
壁崩しゲーム、と思いきや〜 山下佳之
FRONT OF THE PILLARS 宮本正太郎
●茨城県
空を飛ばう! 小林靖彦
暮陣VER.1.0 大中邦彦
●千葉県
沈め!! 谷敏行
CATCH 伊藤信貴
●埼玉県
SFSMS 伊藤文男
ELECTRON 新井教仁
●東京都
GUN? 他④ 鹿島信二
DANGON HAWK 他①/伊藤章太郎
TDWER/岸間航
PERGRA/谷口彰一
●神奈川県
04SPIRIT/吉川忠彦
CHARACTER BATTLE/井口輝彦
Race/原貴幸
●新潟県
排他的論理和のバズル 他①/鈴木幹也
●岐阜県
時代が求めた16BIT/片岡修
CITY BOY 柴田義雄
●三重県
うおおお!!! 他② 大西良一
THE-TEN 沢田正行
●滋賀県
BATTLE 森川知典
●大阪府
せっけんつるんっ 他① 益山和也
ナイトレース 他① 芝田雅樹
どうくつたんけん 北川純次
よけろー 他③/竹内陽一
MIRROR/福田陽介
THE BATTLE OF KING/高橋理洋
●京都府
電子方眼紙1号/吉野雅博
●兵庫県
ドラゴン君の蜂退治大作戦/勝田憲弘
WALL2/長尾隆司
おとれさぶちゃん/六車正人
●岡山県
キック・バトル/佐藤宏行
●徳島県
Only flight/平島洋二
●福岡県
星泉紀行/宮原慎事
混乱回転男/兼田和男
コイン・パニック/西一朗
●大分県
だるまん転倒 他②/長尾泰秀
(選考日9月13日)

AVフォーラム

●北海道
白鳥のポーズ 他①/佐藤貴行

●青森県
ありじこく/田嶋孝裕
●岩手県
教師Kの暴言 他③/菊池健夫
トマホーク発射! 他①/中崎孝司
●福島県
砂漠 他②/今津善行
●埼玉県
フジTVの夜中/小川沢聡
おつきさま/高橋輝行
だんす 他①/加藤晋一
DJ/岩本圭介
●千葉県
指パッチン百連発/大目方裕二
文字変化/木場勇一郎
木片 他②/藤田茂幸
●東京都
風鈴/谷口洋之
タンスのDance 国弘政則
ダンスステージ 竹中智
●神奈川県
昔の世界 他② 平沢伸一郎
●新潟県
鼓動 水落博英
●岐阜県
LINEの魔術師/馬場淳一
●静岡県
さんちよおる/鈴木進吾
金網り 他③/高橋英昭
●愛知県
カガミの中のマリオネット/下松宏章
●三重県
人間の体温/太西良一
●滋賀県
LINE&CIRCLE/塚本喬志
●大阪府
うげっっ/広田大介
もとラビー選手が泥棒をつかまえた!!/宮崎亮
タヤけ/田辺真士
しゃどう 他⑤/竹内陽一
●兵庫県
す/石田敦英
みやかのスケッチブック/山田泰司
GUN 他② 長谷川誠
●岡山県
ダンス? 木村大輔
●広島県
768人のカーニバル 他① 神田里志
BREAK*ダンス! 山本孝経
●福岡県
ながーい書き初め 他① 内海豊
72ドットのエクスタシー 兼田和男
●大分県
CLS 野島智司
(選考日9月24日)

FM音楽館

●青森県
ウィザードリィ3「ホルタック商店」 他② 後村舞明
大航海時代「洋上北部」/小艇米一哉
混合X 他③ 大黒谷昭憲
●岩手県
暗闇 他④/小林尚
●茨城県
ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」 他③ 関山健一

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は12月情報号掲載選考のために9月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他①(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ドラゴンクエストIV「不思議のほころ」 小林靖彦
ソーサリアン「アンナの壁琴」 本馬幹子
●栃木県
グラディウスIII「第2空中戦」 松本国之
●埼玉県
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」 他① 阿左美弘憲
Merry Christmas to You 駒津淳
●千葉県
スカパローフェア 他① 鈴木健一
イースII「TO MAKE THE END OF BATTLE」 他① 高田茂也
THE Labyrinth of Devil(悪魔の迷宮) 松村弘和
●東京都
Valkyrie 佐藤哲郎
磁器のサラマンダー/山田蒼雄
グラディウスIII 「Departure for Space」 増子一正
ラスト・ハルマゲドン指令塔 他① 吉田良介
●神奈川県
パロディウス「第四惑星のテーマくお菓子な世界」 他① 指田博史
TWIN BEE 月村英史
the dungeon of lord 他② 吉川忠彦
●岐阜県
魔法の宅急便「仕事はじめ」 早川準
●愛知県
信長の野望〜戦国群雄伝〜「オープニング」 他②/水野光政
イースIII「時の封印」 丹羽直樹
ドラゴンクエストIII「ほころ」 伊藤忍
●大阪府
Billiard 他② 福井英晃
シャロムのBGM 他③ 則竹賢
●兵庫県
バックランド 高井秀樹
なつかしい大地 他①/長谷川誠
●奈良県
グラディウス「空中戦」 他③/野尻武史
●和歌山県
BACH 15 Inventions à 2 voix -(Cdur)/井上裕起子
●広島県
朝/実久正則
童謡/永谷明訓
●香川県
ライフフォース「妖魔ステージ」 他⑤ 篠原一太
●福岡県
ストライクファイター「HYPER HOPPER」 大鷲嶋彦
RAMY 他①/上田良彦
ソーサリアン「氷の洞窟(洞窟1)」/高野健一
(選考日9月24日)

ほほ梅屋のCGコンテスト

☆イラスト部門
●岩手県
ジ・エンド・オブ・ア・ムーン 佐々木周
●宮城県
DDNGON/ 小林好隆
●群馬県
闇の死神/山下佳之
●埼玉県
池ボチャッ 山崎聖卓
●東京都
山と戦士 他②/沢崎誠
反重力バイク新発売/松岡浩二
が★ちゃん 他②/水野代天子
Smile 迫田秀和
夏の終わり 大喜多美香

●神奈川県
牧場 中山晋
●長野県
SOIR 長嶋陽一
●静岡県
MAGIC 杉山直樹
カブトムシVS.クワガタ 他① 鈴木享一
夏のアトラクション 他① 飛田修一
●愛知県
月 向井裕介
奇術師か魔術師か 加藤由紀子
●京都府
旅立ち 岡本勝
●大阪府
地図にない街 須田訓朗
桃樹 他③ 梅本亜樹
トラウマンVSラジゴ 他② 鍛冶賢太郎
美女と野獣!? 寺西弘和
チェイサー〜追跡者〜 井上誠
夕焼けのスライム 他② 藤田幸弘
●奈良県
マロ・リザ/二宮靖智
●鳥取県
うみ 田村巨
●岡山県
世に名だたる勇敢なfighterレムとその助手のwitchライア 遠野大輔
サンタさんの夏 実石哲也
無題/川崎資文
●福岡県
空間と横向く女 深堀創一郎
忍者 他③ 瓜生誠
●長崎県
魔王と勇者 田野下貴光
●熊本県
WASH/×3 足利幸治
●鹿児島県
森の中の少女達 漢田知子
Witch/ 川畑博嗣
☆紙芝居部門
●東京都
暴れん坊の将軍 江藤誠也
●大阪府
MSX3 鍛冶賢太郎
●岡山県
ジャパニーズセールスマン 山部猛
●愛媛県
食物連鎖 越智大作
(選考日9月24日)

ゲーム制作講座

●青森県
パラサイト 田嶋孝裕
●宮城県
Cosmos Stations/吉田良
●栃木県
FREEDOM EMPIRE 他①/田村真一
●埼玉県
それゆけ/12支+1 樋口哲夫
●東京都
低規模限定戦争 後藤茂
(選考日9月24日)

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-②		①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門))
	□-○		②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲)		
作品名	[ファイル名]				
氏名	フリガナ	()歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒□□□-□□	フリガナ	都道府県		
投稿日	1991年	月	日	1992年	
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ				
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ				
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。				
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]				
	いいえ				
④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 [作曲者] [歌手・演奏者]					
⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。 [ツール名] [ロードの方法]					
作品コメント					

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENWIDTH40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さは、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- EP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きならにはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている /

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニッ折厳禁」の文字も赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む

・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアだけで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第17回季間奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

●第4回FPP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFPP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを自作した場合は別紙としてから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニッ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのさいた24字×29行以内(短いもの大歓迎)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニッ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビツターの5人の審査員により毎月評価され、おこし掲載となる。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

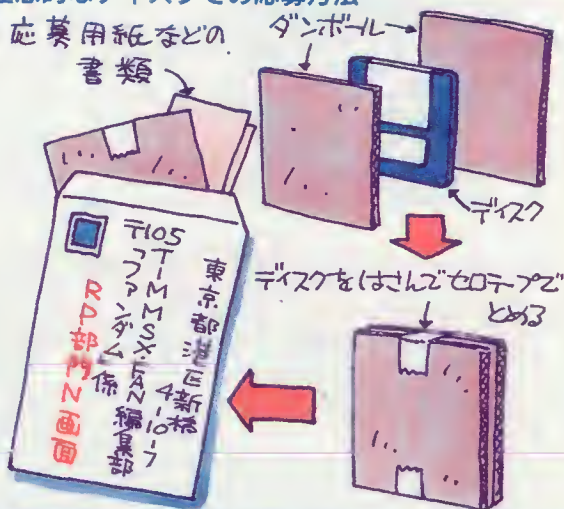
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在とはくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法



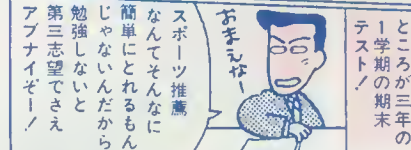
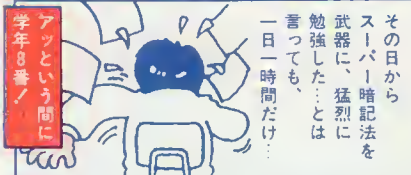
●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

スパー暗記法

TM

こうして彼らは勝利した!!



斎藤 均(ん)
福島高校(梁川中卒)

暗記法でたちまち学年トップクラス!
クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三三三人中、いつも百番台中、一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に、受験もラクラク突破しました。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも合格!

案内書無料急送

●とじこみハガキを
今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で/
東京 03(3318)6111

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の神様

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返って見て、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そここの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。



山田 和
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者“天人”は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、“美紅”と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。




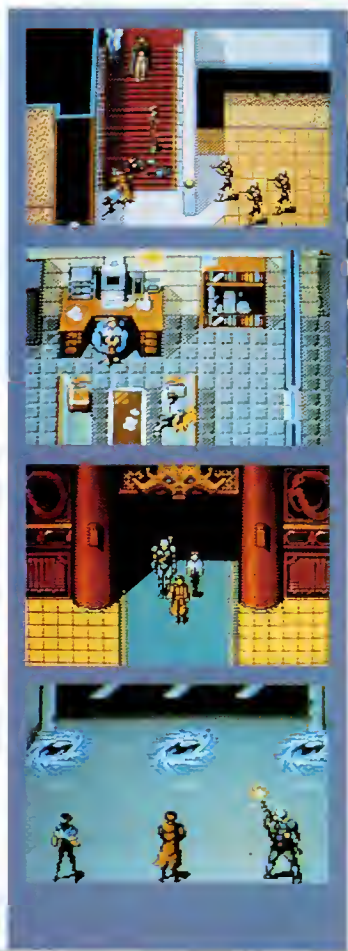
PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応  専用   MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!!
超伝奇RPG「幻影都市」
12月14日新発売!!
¥9,800(税別)

——8等身キャラクタ採用——
——キャラクタ演出革命!!——
——ジョイパッド&マウスオペレーション可能——
——VRシステム Ver.2.5搭載——
——MIDI対応——



※この列の画面はPC-9801版のものです。

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP.



マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル ☎0593(53)3611

悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた[MSX turbo R]の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。



近日発売予定

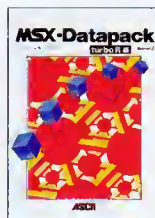
MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
[エムエスエックス・データパック・ターボオールバージョン]

MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

■内容:

- マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャ、ビットブロックマネージャ、グラフバック、フォントバック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
- ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用方法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリマップの使用方法(アセンブラ)など
- 対応機種:MSX turbo R ■対応OS:MSX-DOS2 ■メディア:3.5-2DD



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack [エムエスエックス・データパック]

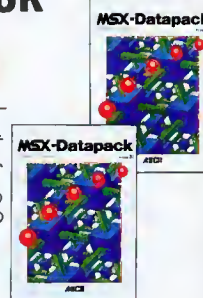
MSX-Datapack

価格12,000円
(送料1,000円)

好評発売中

■内容:

- マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
- ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
- 対応OS:MSX-DOS1
- メディア:3.5-2DD



【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

ミュー・シオス(A1GT及びA1ST+μ・PACK専用)

新発売 定価29,800円(税別)

基本仕様

システム立ち上げ後、システムディスクは必要がないため、ユーザーズディスクのセーブ・ロードが便利/入力イベント総数3万以上/全16トラック1分音符分解能=96 外部同期可能/指定MIDIチャンネル1~16/小節ナンバー、ビート(拍)、クロック指定によるイベント発生入力方式 休符は入力する必要がありません。入力により自動的にステップカウントアップ/リアルタイムレコーディング ノーマル、ハンチンハンチアウト、ルーフ、小節線自動挿入 各種フィルター機能 チャンネル、プログラムナンバー、ベロシティ、コントロールチェンジ、ヒッチイベント、アフタータッチ、テンホMIDIMIXされ、入力と演奏の混在可能/ステップレコーディング(高速エディットタイプ) 外部シンセサイザー、グラフィックキーボード、ハソコンキーボードよりノートナンバー及びノートネーム入力。小節線自動挿入、その他全てのMIDIデータはハソコンキーボードより入力/リアルタイムタイミングレコーディング あらかじめノートデータのみを適当に入力しておき、タイミングのみをリアルタイムレコーディング可能シンセのキーボードを指一本でタイミングごとに打つだけで、和音・単音にかかわらず入力可能/編集コマンド 各パラメータの個別もしくは

全てを同時に小節ごとでも高速変更可能 ノートナンバー、ベロシティ、クロック、プログラムナンバー、コントロールチェンジ/VIEWブラインド エディット中に見たいデータのみを見ることが可能。必要のないデータは表示しない等の指定が可能。又、MIDIデータの直接表示も可能/各トラックのマジヤリミックス等が可能/変拍子入力可能/ハターン作成及びその演奏も可能 1小節ごとにハターンをつくっておきそのナンバーを並べてのソング演奏可能 ハターン数99 ソング数999/リズムハターンモード リズム1kit14音を8kitまで使用可能。ハターンごとのkit No.指定可能 ハターン作成は基盤形ハターンにチップを置いていく方式 全てのデータにベロシティを個別に指定可能 ハターン数99 ソング数999×8 ※MIDI IN時はマウスでのカーソル移動ができなくなります。ダンフモード、エクスクルーシブデータ等のバックアップに最大64Kバイト確保していますので、バルクのデータの送受信等に使用可能。(ONEWAY方式のみ)



CO・DEUZ COMPUTER CO.,LTD.

株ビッツ
株コデュー・コンピュータ

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東宮/レス神宮401 TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

μ・SIOS

T3/01

μ・PACK

ミュー・パック(A1ST)専用

年末発売予定 予価19,800円(税別)

ハナソニック、A1STをA1GT並みの性能にするカートリッジ

内容 MIDI I/O+256キロバイトRAM+拡張BASIC ROM

SAURUS LUNCH μ#1

「μ-SIOS専用データ集」

発売予定 3,400円(税別)

SAURUS LUNCH Vol.5

MSX・FANとびら絵CG特集

好評発売中 定価3,400円(税別)

「ファイル」を使ってなにができるか

BASIC ピクニック

#31 シーケンシャルファイル、ランダムファイル

オープン。そういえば「ファイル」という妖怪がいた。ディスクのなかとはかぎらずいろんなところに現れ、そのうえ、2種類いるらしい。クローズ。

ファイル わたしがたまたま見たマニュアルには「ファイルとは意味を持つ情報の集まりのことです」と書いてあった。これは半分まちがっている。たしかにその意味で使うことも多いが、プログラム中では、「ファイルとは意味を持つ情報の集まりを入れる入れ物のことです」、が正しい。

互換RAMディスク MSX2からある旧RAMディスク。この互換RAMディスクは、使用するファイル名のまえに「MEM:」というデバイス名を入れて、あるていどフロッピーディスクのように使える。ただし、プログラムファイルの場合は、アスキーセーブしかできない(ふつうにセーブしてもかならずアスキーセーブになる)し、データファイルの場合はシーケンシャルファイルだけが使える。

シーケンシャルファイル シーケンシャル(sequential)には「順番に」という意味がある。文字どおり、つねに順番にデータを取り扱うファイルだ。

ランダムファイル ランダムアクセスファイルともいい、そのファイルのどこにデータがあっても、みなおなじようにアクセスできるファイルのことをいう。このランダムは、RAM(ランダムアクセスメモリ)の「ランダム」とおなじ気持ちで使われている。

あやしい「ファイル」

■ファイルの意味をめぐって

ファイルということばは、いろんなところで使われ、いろんな意味を持っている。もとは1つの意味からわかれ、いいように使われているうちに妖怪のようなことばになってしまったのだが、もっとも重要でかつおもしろい「ファイル」だけにかぎっても、けっこう妖怪である。

今回のピクニックは、この妖怪の正体をみきわめるための旅になる(予定)。みきわめるだけなので、細かい話はどんどんすっ飛ばし、1つ、2つのサンプルにとどめた。

今回のBASICピクニックで使用しているプログラムは、すべてディスクに収録されていない。これにはいろんな理由があるが、ようするにまにあわなかったのである。この付録ディスク時代にまったく申しわけないがそれぞれ打ちこんでほしい。

たんに、ファイルというと、わたしには、おもに「整理された書類の束」というイメージがあるのだが、どうだろうか。

英和辞典とか国語辞典にはどう書いてあるか。

●小学館ランダムハウス英和大辞典/第1版(小学館)

file [fail] *n., v.* (files, fil-ing) — *n.* 1 (書類・手紙などを整理して入れておく)整理保存用具、ファイル(紙ばさみ・状差し・書類とじ・小箱・整理だんすなど)。2 (整理された新聞・書類・記録などの)とじ込み……(中略) 7 目録、名簿(list, roll)

●広辞苑/第1版(岩波書店)

ファイル[file]書類綴。書類挟。状差し。綴込書類。(ふりがなは編集部)。

もともと、ファイルとは「紙ばさみ」のような保存用具のことをいい、それが紙ばさみで綴じ

てある「書類」のほうへも意味が広がったのだろう。こういうふうに、あるものの一部分の名称(ファイル=紙ばさみ)を使ってそれ全体(紙ばさみでとじられた書類)を呼ぶことを換喩(かんよ)という。一般に、用語の混乱は換喩のせいであることが多い。

■ファイル=整理だんす

このようにもともと混乱気味の用語をそのままコンピュータに持ちこんだのが、これから探りにいく「ファイル」だ。日常生活では多少混乱した状態で使われても実害は少ないが、コンピュータの世界で混乱してはちょっと困る。

コンピュータのなかでも日常的に使うファイルと、プログラムのなかで使うファイルというふうに、大きくわかれている。問題は後者で、適当な名前を考えてみると、先に見たランダムハウスのなかにあった「整理だ

■リスト1 シーケンシャルなグルグル

```

10 DEFINT A-Z:SCREEN 0:COLOR 15,4,7:PRINT "SELECT >>> SETTING":PRINT "ANY >>> GURUGURU":IF INPUT$(1)=CHR$(24) THEN 60
20 SCREEN 5:OPEN"MEM:DATA" FOR INPUT AS #1:PSET (133,100)
30 INPUT #1,X,Y:LINE -(X,Y)
40 IF EOF(1) THEN CLOSE ELSE 30
50 IF STRIG(0) THEN 20 ELSE 50
60 CALL MEMINI:OPEN "MEM:DATA" FOR OUTPUT AS #1:P#=ATN(1)*4/18:R#=5
70 FOR I=0 TO 216:R#=R#+.3:X=128+COS(I*P)*R#:Y=100+SIN(I*P)*R#:PRINT #1,X,Y:NEXT:CLOSE:SETBEEP4:BEEP:SETBEEP1:GOTO 10

```

んす」である。

プログラムにおけるファイルとは、データの集まりが主体ではなく、その入れ物や形式のほうに意味の重点がある。入れ物のことをいっているのか、データの集まりのことをいっているのかピンと来なかったら、迷わず入れ物と思えばまちがいない。

さて、ようやく具体的な話に入ることにしよう。コンピュータで使うファイルは、

- ①プログラムファイル
- ②データファイル

の2種類がある。プログラムファイルとは、BASICやマシン語のプログラムを保存するもので、データファイルとは、プログラムで使うデータを入れたり出したりするものだ。

しかし、たんにファイルというときは、①と②をあわせてい

っているか、②だけの意味で使っているかのどちらかだ。とくに、プログラムのなかで「ファイルを開いて……」などというときは、100パーセント、②の意味だけで使っている。

わたしがこの記事で探ろうとしていた「ファイル」も、じつはこの「データファイル」だったのである。

このデータファイルも、データを受け入れることしかできないファイルや、引き出しが1つしかないファイル、たくさんあるファイルなど、いろいろある。

ファイルを置く場所や具体的な機能などを問わず、全体の構造で分類してみると、データファイルには、

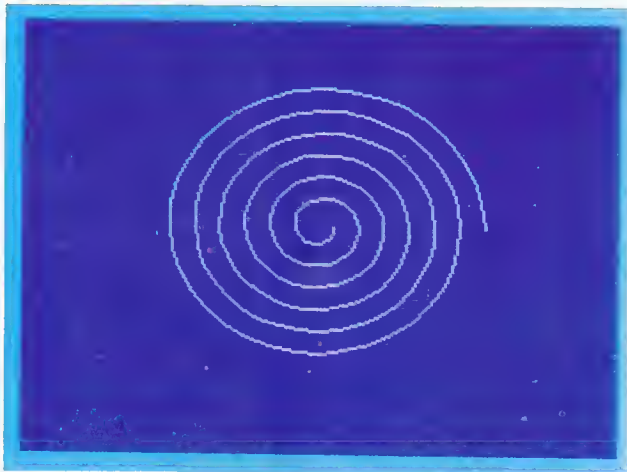
①シーケンシャルファイル

②ランダムファイルの2とおりがある。それぞれどういうもの

リスト1の解説

【使い方】SELECTキーを押すとデータの計算とファイルへの保存がはじまり、終わるとピンポンと鳴る。最初の画面にもどるので、あとはスペースキーを押すたびに渦巻きをかく。リセットが互換RAMディスクをいじるかしないかぎり、ずっとデータは生きている。

【プログラム解説】●行10=初期設定ほか／入力待ち(SELECTキー
ならび行80へ、それ以外は次の行へ)●行20=画面設定／互換RAMディス
クの「DATA」を、入力用に#1として開く／初期座標指定●行30=フ
ァイル#1から、X、Yのデータを読みこめ、座標を線でつなぐ●行40=フ
ァイルが終わりなら閉めて次の行へ、まだデータが残っていれば行30へ
●行50=スペースキー入力待ち(押されれば行20へ)●行60=互換RAM
ディスク初期化／互換RAMディスクのなかに「DATA」という名前で
出力用に#1として開く／変数初期化(P#=10度をラジアンに変換した
数値、R#=渦巻き描画用の半径初期値)●行70=渦巻き用データ計算
／ファイルを閉める／終了音／行10へもどる



④先にデータを計算してシーケンシャルファイルに入れ、それを取り出しながら描画。速い

かは、図1の解説と次ページで説明する。

リスト1は、あらかじめ渦巻
きをかくための座標217組を計
算して互換RAMディスク内に
設けたシーケンシャルファイル

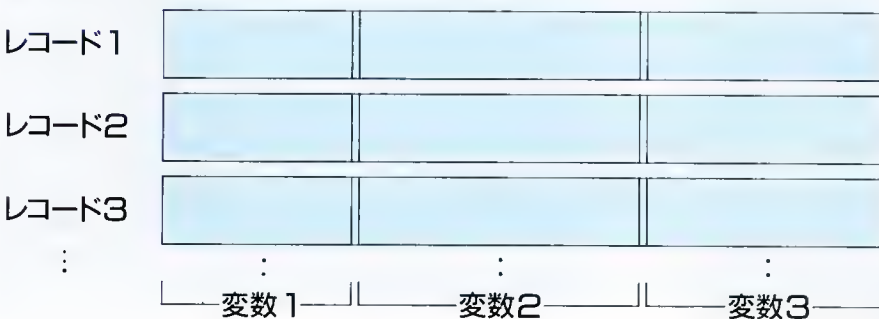
に保存しておき、あとでそのファイルから取り出しながら一気にかくプログラムだ。データを保存したり、取り出したりするという点で、ファイルの典型的な使用例といえるだろう。

■図1 シーケンシャルファイルとランダムファイルのデータ構造例

●シーケンシャルファイル



●ランダムファイル



■シーケンシャルファイル たとえていえば、たった1個の引き出ししかない整理だんす。引き出しのなかに、さまざまな仕切りがあり、仕切り1つ1つが「レコード」と呼ばれる。データを入れるときは、手前から奥へ順番にしか入れられず、取り出すときもやはり手前から奥へ順番にしか取り出せない。

■**ランダムファイル**(ランダムアクセスファイルともいう) 引き出しをいくつも持った整理だんすで、引き出し1つがコードに対応する。引き出しのなまえは専用の変文字数に対応するように仕切られていて、その仕切りの大きさもすべての引き出しがおなじ規格になっている。ある引き出しにデータを入れた直後、離れた別の引き出しからデータを取出すなど、データの出入りが自由自在にできる。

ファイル番号 「～AS #1」の「#1」がファイル番号。シーケンシャルファイルにせよ、ランダムファイルにせよ、いちどファイルを開いたあとはこのファイル番号で指定して読み書きする。ファイル番号は、「オープン可能なファイルの数」までしかつけられない。「オープン可能なファイルの数」とは、そのときいちどに開けられるファイルの数ということで、電源オンしたときは1。これを増やすには、`MAXFILES=n`という命令(nがファイルの数)で設定すればいい。ファイルを活用するようになると、どうしても複数ファイルをいちどにあけておく必要があるため、この命令を避けて通れない。

データファイル ここではおもにディスクのなかに作られるファイルのことばかりを書いているが、データファイルのなかには、出力専用のファイルもある。その1つが、よく使われる`OPEN"GRP:*" AS #1`というもので、これはグラフィック画面(デバイス名「GRP:」)をファイルとしてオープンしている。ファイルスベックが省略され、ふつうなら必要なモード(`FOR OUTPUT`)も省略されているが、これもシーケンシャルファイルの1種なのだ。このファイルにたとえば、`PRINT #1, "ABC"`などと出力すれば、グラフィック画面上に「ABC」という文字が現れる。また、同様にテキスト画面「CRT:」やプリンタ「LPT:」なども使える。

バッファ ランダムファイルは、同一規格のレコードを複数個、それぞれ並列して扱っている。レコードにデータを書きこむ命令が`PUT`、レコードからデータを取り出す命令が`GET`だが、このとき、どちらの場合もいったん、メモリのある部分を中継地点として使用する。この中継地点をバッファといい、ランダムファイルでは、`FIELD`文で、そのバッファにいくつかの文字変数を割り当て、以後その文字変数が、ファイルとプログラムとのあいだにあって、データのやりとりをしてくれる。以上、図2参照。

ランダムファイルの日記帳

■OPENされるファイル

今回の記事の中心テーマになっている「ファイル」、つまり「整理だんす」と訳したほうがわかりやすいと思われる「ファイル」は、`OPEN`という命令に関わるものだ。

ファイルとしての整理だんすには、ふだんシャッターが降りている。そこで、ファイルを使うには、シャッターを開けるところからはじめなくては行けない。シャッターを開ける命令が`OPEN`～

という命令だ。この命令のあとに続く「～」には、ファイルスベック(ファイル名と拡張子をあわせたもの)に続いて、ファイル形式やファイル番号(ファイルの整理番号)の指定が来る。ここで、開くファイルの性質が決められるのだ。

そのファイルの性質に2種類あり、それが前ページで述べたシーケンシャルファイルとランダムファイルであった。

つまり、シーケンシャルファイルか、ランダムファイルかは、`OPEN`したときにはじめて決まるものであり、ディスクに入っているデータがどういうものかとは関係ない。

さきほどの比喻を続けていうなら、シャッターを開けるときのとなえた呪文に応じて、現れた整理だんすが、たとえ、おなじファイルスベックでも、奥の

深い引き出しが1つしかないものだったり、おなじ規格の引き出しがいくつもあるものだったりするというわけだ。

ここからしても、データファイルに関するかぎり、ファイルとはデータの集まりではなく、扱い方の形式(整理だんすの形状)のことなのだということがわかるだろう。

■2つのファイルの長所・短所

シーケンシャルファイルとランダムファイルは、どういう違いがあり、どういうふうに使われるのか。

そのまえにどうやって使うのかを説明していないが、これは、それぞれのファイル形式ごとにくわしくやるほかないので、使い方の説明は、次回にまわすことにしたい。

さて、どう違うのか。

シーケンシャルファイルは、使い方はかんたんだが、単純にしか使えない。ランダムファイルは、使い方はやや複雑だが、柔軟で幅広い使い方ができる。

たとえば、シーケンシャルファイルには、数値も文字も入れられるし、入れ方も表示のときに使う`PRINT`文とほとんどおなじ命令で、わかりやすい。取り出すときも、ただ命令をくりかえすだけで次々にデータを取り出せる。

使い勝手は、`READ`、`DATA`文にとってもよく似ている。

違うのは、`DATA`文はプログラム自身が書き換えることはできないが、シーケンシャルファイルはデータを追加したり、新しい内容にしたりすることがかんたんにできるという点だ。

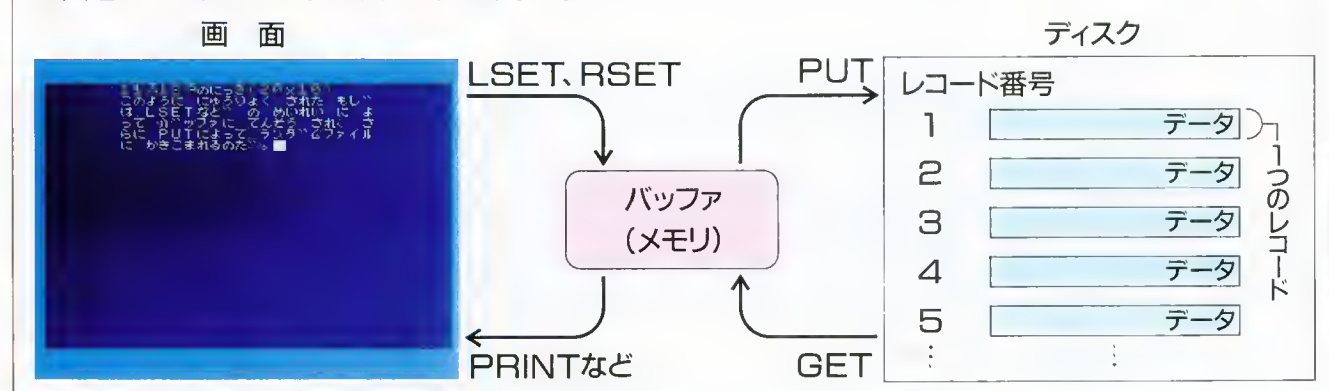
しかし、そうはいっても、頭から順にしか取り出せないし、ファイルにデータを入れるときと、ファイルからデータを取り出すときとは、`OPEN`文で指定しなおさなくては行けない。

一方、ランダムファイルは、自由にデータを出したり入れたりできる。いったん開いてしまえば、やや使い方は限定されているものの、メモリのように自由な読み書きができる。そんなランダムファイルの利用例がリスト2、3の200字日記だ。これは、以前、プロコレに掲載したものを改造したものだ。

ただし、ランダムファイルにも、文字型しか扱えない(数値を扱うときは特別な関数を使う)とか、あらかじめ決めておいた文字型変数を通じてしか、ファイルへの読み書きができない、フロッピーディスクかDOS2のRAMディスク(互換RAMディスクは不可)でしか使えないなどの制約がある。

などと、抽象的な話ばかりで終わってしまったが、次回は、まず、シーケンシャルファイルに的をしぼって、その楽しい使い途を考えてみよう。

■図2 ランダムファイルのデータのやりとり



■リスト2 日記帳をディスクに作る

```

10 '●●● ニッキ ノ ショキカ
20 CLEAR 800:SCREEN 1:WIDTH 29
30 PRINT "にっきを しよきします"
40 PRINT "よういは いいですか(Y/N)":A$=INPUT$(1)
50 IF NOT(A$="Y" OR A$="y") THEN PRINT "
やめました":END
60 PRINT "にっき しよきか中 30秒ていと まってください"
70 OPEN "DIARY.TXT" AS#1 LEN=200:FIELD #
1,200 AS A$:FOR I=1 TO 12*31:LSET A$=STR
ING$(200," "):PUT #1,I:NEXT:PRINT "しゅうりょ
う":CLOSE

```

■リスト3 日記の読み書き

```

10 '●●● ショキセツタイ
20 CLEAR 800:COLOR 15,4,7:SCREEN 1:KEYOF
F:WIDTH 20:ON STOP GOSUB 140:STOP ON:DEF
FNK=PEEK(&HFAFC)
30 '●●● ランダムファイル ノ セツタイ
40 OPEN "DIARY.TXT" AS #1 LEN=200
50 FIELD #1,200 AS A$
60 '●●● ニッキ ノ ヨミカキ
70 CLS:INPUT"ひつけ(月,日)":M,D:A=M*31+D-31
80 IF M<1 + M>12 + D<1 + D>31 THEN 70
90 POKE &HFAFC,FNK AND 254:INPUT "よむ(R)！
かく(W)":R$:ON INSTR(" RrWw",R$)¥2+1 GOTO
90,100,120
100 '●●●●●● ヨム
110 GET #1,A:CLS:PRINT USING "##月##日":M;
D:PRINT A$:LOCATE 5,20:PRINT "HIT SPACE"
:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:FOR I=0 T
O 1:I=-(INKEY$>""):NEXT:GOTO 60
120 '●●●●●● カク
130 CLS:PRINT USING "##月##日のにっき(20×10)":
M;D:POKE &HFAFC,FNK OR 1:LINEINPUT R$:LS
ET A$=R$:PUT #1,A:GOTO 60
140 '●●● CTRL+STOP
150 CLOSE:POKE &HFAFC,FNK AND 254:PRINT
"おわり":END

```

リスト2の解説

【使い方】リスト3で読み書きするための日記帳をディスクのなかに作るためのもの。ディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(1)を実行して出てきた数値が、73以上なければそのディスクには日記帳を作ることができないので注意。できるだけ、空き容量の多いディスクを使ってほしい。さて、リスト2の使い方は、実行したあとメッセージに従って適切なキーを押す。最後のところでは、Y(y)キー以外を押すと、ぜんぶNキー(ノ)を押したことになるので注意してほしい。

【プログラム解説】●行10~50 日記の初期化準備(最後にY(y)キー以外のキーが押されたらやめてしまう)●行60 メッセージ●行70 "DIARY.TXT"というファイルスベックで1レコード200バイトのランダムファイルを開く。1年ぶん(じっさいにはそれ以上)のディスクの記憶領域にスペースを埋めて領域を確保/ファイルを開いて終了。

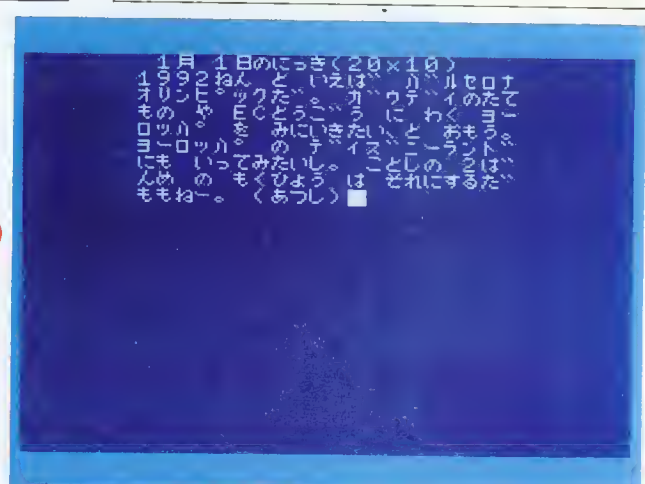
リスト3の解説

【使い方】リスト2で作った日記帳に日記を書くためのプログラム。実行すると、「ひつけ(月,日)？」と書いてくる。書きたい日付、または読みたい日付を入力(12月25日なら、「12,25」とカンマで区切って入力)。日付の入力後、「よむ(R)！かく(W)？」と書いてくるので、それぞれ読むならR、書くならWのキーを押す。読む場合は、その日付の日記を表示し、スペースキー入力待ち。書く場合は、自動的にローマ字かな入力モードになるので、ローマ字で日記を書く(かなキーを押せば英数字モードになる。ローマ字かな入力にもどるにはSHIFT+かな)。書くときは、1日のぶんが終わるまでリターンキーは押さないこと(リターンキーを押すと、そのときに書いてある内容をその日の日記として登録する)。ただし、1日のぶんは、それぞれ200字(10行)以内。

【プログラム解説】●行10~20 初期設定/STOPキー割りこみ先の指定/STOPキー割りこみの許可/ユーザー定義関数の定義(BASICのワークエリアにあるローマ字かな変換モードの切り換えスイッチの値)●行30~50 "DIARY.TXT"というファイルスベックで1レコード200バイトのランダムファイルを開く(バッファに割り当てられる変数はA\$)●行60~70 日付入力(M=月、D=日)/月日からそれに相当するレコード番号Aを計算●行80 ありえない日付をチェック(ただし、0月1日や12月40日はなくなるが、2月31日は見逃してしまふ)●行90 英数字モードに切り換え/読むか書くかの選択/それに応じて、もどる、行100へ、行120への3つのうち1つへ飛ぶ●行100~110 日記を読む(日付を表示/日付に応じたレコード番号Aにあるデータを表示/スペースキー入力待ち/キーバッファクリア/行60へ)●行120~130 日記を書く(日付を表示/ローマ字かな入力モードに切り換え/文字入力受け付け/バッファに転送/日付に応じたレコード番号にバッファにあ文字データを転送/行60へ)●行140~150 STOPキー割りこみ処理サブ(ファイルを閉じ、英数字モードにもどして終了)



◎日付を入力したあと、自動的に英数字モードに切り換わるのでR(読む)かW(書く)を入力。ここでは、「w」を入力



◎日付をかいたタイトルの下に日記を書く。1行20字なので10行まで。オーバーするとそのぶん無視される



→P118の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照



パソ通天国

ネットはCGの宝庫だ!!

CGを描いている人の数はどんどん増えている。「ほぼ梅庵のCGコンテスト」あてに送られてくるディスクの数は毎月40枚以上。この傾向はMSXだけに限ったことではなく、他機種でもCGを描く人の数は増加しつつある。

パソ通でもCGを扱っているシグやボードの人気の高い。それは、PC-9801やX68000で描いたCGをMSXで見ることができる、という共通の画像フォーマットによるところが大きい(この画像フォーマットについては94ページからのフリーウェアの項で説明している)。パソコンを持っている人ならだれでも



●がんばってCGを描く

見られるということで、「自分の描いたCGを多くの人が見られるのがうれしい」と感じている人は多い。仲間同士で話して



●完成したらアップロードする

いと描き方などの技術的な議論になることもしばしばだが。単にたくさんのCGデータがあるというだけではなく、CGを



いつもは黒い画面に白い文字というちょっと味気ないパソ通で、CGが流行している。自分の描いたCGをパソ通を通じて、みんなに見てもらいたいという人が増えているのだ。



●ダウンロードした人の返事が届くとうれしい

描く人間がたくさんいるということがネットをCGの宝庫にしているいちばんの原因といえそう。

ログイン日時: 11月4日 曇り
アクセスしたネット: ニフティサーブ

ギャラリーフォーラム

今回おじゃましたギャラリーフォーラムは最近、加入メンバーの数が急激に増えたのでフォーラム内のもようがえをして、1つ1つの会議室をフォーラムにしたそう。つまり従来、会議室であったところがフォーラムになってその下に会議室があるという、階層化構造になったというわけだ。その新装ギャラリーフォーラムで人気のあるAVギャラリーの「トライノ画廊会議室」をのぞいてみることにした。

01/10/14 22:58 はじめまして、せままるです

はじめまして、この画廊室とライブラリを担当しています「せままる」です。よろしく願いいたします。
この画廊室は、基本的には、CG初心者用の「Lib 2」に対応しています。
あんな理由が、考えられますが「こんな画像はアップしていいのかな?」と、
疑問をお持ちの方(上手い人はダメよ!「?」)
「CGやってみたいんだけど、どうしても上手く描けるのだろうか?」とお悩みの方(どうでもアップしてくださいね。何せ、ここは、30日で消滅された画像は消滅してしましますで、安心してアップできますよ)

Lib 2 & Lib 10 保守「せままる」

シグオベのせままるさんのあいさつにもあるように「トライノ画廊」はCG初心者用の会議室だ。30日で消えてしまう画像ライブラリーというのも初心者用ならではの配慮だろう。

番号	発言 (未読)	最新
1	385 (385)	10/29
2	51 (51)	11/01
3	88 (88)	11/01
4	208 (208)	10/28
5	180 (180)	11/01
6	103 (103)	11/01
7	181 (181)	10/28
8	445 (445)	10/30
9	17 (17)	10/27
10	350 (350)	11/01
11	283 (283)	11/02
12	144 (144)	10/23
13	54 (54)	11/01
14	0 (0)	
15	0 (0)	
16	0 (0)	
17	14 (14)	09/23
18	68 (68)	10/30
19	41 (35)	11/01
20	523 (523)	11/01

会 員 名	発言
■ A: 自己紹介: はじめまして! こんにちわ	
■ V: トリノ画廊: 初心者歓迎と落書き開放区	
■ ギ: F美術館: 水墨画、油絵、水彩画...	
■ ヤ: 銀華画像: 4番ライブ러리賞杯記念!	
■ ラ: 電子絵巻: 上へ下への初対面特大大美術館	
■ リ: 人生劇場: ぐつ! とオトナのCG	
■ イ: 千変万化: 逆説的技術 取込み脱却法	
■ 展: 百花繚乱: 天然色への飽くなき挑戦	
■ 示: ●△□◇: 幾何学アート	
■ 場: スタジオ: イラストタッチ画像の宝庫	
■ ギ: プラント: 8男と女のウッペン脱獄	
■ ヤ: ワグワグ! ドットくるぞ! 点画の世界	
■ ラ:	
■ リ:	
■ イ:	
■ 招★教授記録★ここを読んでから質問を!	
■ 待★ヘルプ! ★なにがなんだか、わからん	
■ 席: 画廊放談: 今夜も朝までフリートーク	
■ : AG倉庫: 新鮮! ライブラリ新着情報	

◎お便り待ってま〜す

パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオベさん、Mファンといっしょにキミのネットを盛り上げてみませんか? 草ネットをタツプリ楽しんでいるネットワークー諸君もすぐにシスオベにメールだ/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」の係まで。パソ通での疑問などは「パソQ」まで。



まえのページでもちらっと書いたが、今回のフリーウェアは画像関係が中心、かんたんに説明をしておこう。☆PMext(解凍ツール)は圧縮された状態のファイルを解凍するツール。☆Magical(グラフィックローダー)はPICOやMAG、MAK Iの各画像フォーマット

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

のCGを表示するローダーだ。☆MAGローダー(グラフィックローダー)はMAG、MAK IのCGを表示する。☆MAGセーバー(グラフィックセーバー)はMAGフォーマットでCGをセーブする。☆由貴子「おべんと」とBUNNYはCGデータ。☆GRPはグラフィックスのSCREEN7のデータをBAS I Cで読み出せる形式(BSA VE)に変換するものだ。

今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール PMext Ver.2.22 (by Yoshihiko Mino)
 - グラフィックローダー Magical Ver.0.19 (byぶっつけるん・べん)
 - グラフィックセーバー MAGローダー Ver.0.90 (by MERON)
 - CG(MAG形式) MAGセーバー Ver.0.30 (by MERON)
 - CG(P I C形式) 由貴子「おべんと」 (byみなみおゆみ)
 - CGコンバーター BUNNY (by Woody-RINN)
 - GRP Ver.0.91 (by編集部Orc)
- ※編集部で作ったGRPをのそくすべてのフリーウェアはニフティサーブから転載しました。

実験ディスクの作り方

さて、これらのフリーウェアを使うためにはMSX-DOSがMSX-DOS2のいずれか

が必要だ。MSX2以上の機種ならだいたい買ったときに付いてきたことと思う。ターボRの

人はかならずMSX-DOS2を使うようにしよう。

実験ディスクを作るまでの手

順は下のチャートどおり、フォーマット済みのディスクが用意できたら、準備OKだ。

第1チェックポイント	MSX-DOS(2)のディスクを作る	付録ディスクからコピーする	第2チェックポイント	漢字を表示できるようにする	解凍ツールPMextを自己解凍する	PASOTEN. LZHを解凍する	全部解凍する
MSX-DOS2がある	Yes 手順 A>COPY MSXDOS2. SYS B. A>COPY COMMAND2. COM B. 手順 A>COPY MSXDOS. SYS B. A>COPY COMMAND. COM B. 付録ディスクの内容をコピーするまにDOSのディスクを作る。DOSのディスクから2つのファイルをコピーするのだ。ターボRの人はかならずDOS2を用意しよう。	Yes 手順 A>COPY PMEXT222. COM B. A>COPY PASOTEN. LZH B. 手順 A>COPY PASOTEN. LZH B. つぎは付録ディスクから必要なファイルをコピーする。上の2つのファイルが必要なファイルというわけだ。この作業を終えたと実験ディスクには4つのファイルがある。	漢字BASICがある	Yes 手順 A>BASIC CALL KANJI CALL SYSTEM No 漢字BASICが使えないMSXであれば漢字を表示できるようにすることができないのだ。やり方はDOSからBASICにして行こう。	Yes 手順 A>PMEXT222 Extract(Y/N)Y 漢字モードになっていないと読めない文字列が表示されるが気にせず、「Y」を選んで解凍してしまおう。	Yes 手順 A>PMEXT PASOTEN. LZH * * * 付録ディスクにファイルが多すぎるというやっかいなパソテンのファイルはPASOTEN.LZHというファイルに1まとめにされている。これをバラバラにするのだ。	Yes 手順 A>PMEXT MGD. LZH * * * A>PMEXT MAGMX9. LZH * * * A>PMEXT MAGMX93. LZH * * * A>PMEXT OYUMI 17. LZH * * * A>PMEXT BUNNY. LZH * * * というわけで、出てきた6つのファイルのうちGRP、BASをのそく5つのファイルすべてを解凍する。くれぐれもファイル名は間違わないように正確に打ちこんでほしい。

ドキュメントの読み方

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルは漢字BASICがあれば、
 A>BASIC
 CALL KANJI
 CALL SYSTEM
 A>TYPE ファイル名
 で見る事ができる。画面のス

クロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せばいい。なにかのキーを押せばまたスクロールしはじめる。ファイル名のところには以下の各ドキュメントのファイル名を入れるのだ。
 PMEXT2. DOC
 MGD. DOC
 MAG9. DOC
 MAGS3. DOC
 OYUMI 17. DOC
 BUNNY. DOC

フリーウェアについて

フリーウェアとは(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトの総称。改造や譲渡も自由だが、作者の希望にそって使用するのが大前提だ。ネットによってはPDS(著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もある。どちらも大事なのは使ってみた感想やバグを発見した場合の報告を作者にすること。パソテンとしてもこれらフリーウェアの作者へフィードバックし

ていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソテン天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。感想文は誌上でも発表していくぞ。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

フリーウェア感想文(11月情報号)

今月のフリーウェア感想文は11月情報号に掲載した通信ソフトのmabTermとシューティングゲームの98 ATTACKERSについてだ。今回は使ってみて、よかったという感想のハガキが多かったぞ。

●mabTerm

今までFS-CM1で通信していましたが、さっそくmabTermを試してみたところとても便利で感謝しています。とくにオートログインマクロは重宝しています。(神奈川県/滝田裕一・25歳)

●98ATTACKERS

98 ATTACKERSは爆笑ものでした。友人のPC-9801ユーザー数人を集めて遊んだところ最初はバカにしていたが、けっこうはまってました。98の動きがこつて、フェイントするのがおもしろかったです。またこんな胸のすくようなゲームを作ってください。最後になりましたが、ターボRで



やるとはやすぎてゲームになりませんよ。

(高知県/高田淳・16歳)

画像ソフトは機種間のかきねを取り払う

今回紹介するグラフィックローダーやセーバーといった画像ソフトの根底には「機種の違いを超えてCGを楽しみたい!」という想いが流れている。だから、PC-9801でもX68000でもMSXでも同じCGが見られるというわけだ。かんたんに書いてしまったがこれはすごいことなのだ。PC-9801の解像度は

640×400ドット(SCREEN7の解像度は512×212ドット)とこまかく、X68000は65535色を同時表示(SCREEN8は256色同時表示)する。こんなにも違うグラフィックをどの機種でも表示しようというのだからホントに夢のような話なのだ。

その夢の画像フォーマットにはいくつか種類があり、そのな

かでも代表的なものがMAGとPICである。PC-9801ではMAGが多く使われている。ただし、MAGは16色で描かれているCGが多いので、X68000などで多くの色数を使いたい場合はPICが使われることが多い。一方、MSXに目を転じると、QLD、MAK1、MAGがおもなところで、この3つのうち

もっともよく使われるのはPC-9801と同じくMAGである。QLDは1989年に作られたものでその後XLDへと進化したが、XLDになった時点でMSXに対応しなくなった。MAK1はMAGの前身でMAGローダーで読みこむことができる。MSXでは、今ところMAGフォーマットが主流である。

Magical

このMagicalはMAG、MAK1、PICの3種類の画像フォーマットのCGが見られるというとても便利なローダー。とくにX68000で主流のPICフォーマットのCGが見られるというのが最大の特徴である。もちろんMSXで表示する場合には色数に制限があるのでX

68000の画像を忠実に再現することはできないがそれなりに表示してくれる。

かんたんな使い方は

A>MGO で表示されるので、それを見ながらオプションの設定などをする。今回はディスクにPICフォーマットの画像データを入れてあるので表示してみよう。

A>MGO BUNNY.PIC で画面の上からじょじょに表示さ



◀Woody-RINNさんのBUNNY。バックの文字通りX68000で制作したそう

れていき、写真のようなCGが見られるはずだ。このCGはWoody RinnさんがX68000を使って描い

たもの、いかにもX68000らしいグラデーションのきいたCGだ。バックのX68000という文字もつやつやしてるでしょ。見終わったらスペースキーを押せばDOSの画面に戻ることができる。

Magicalの作者、るん・べん氏は10月6日午前2時3分交通事故のため、お亡くなりになりました。謹んで哀悼の意を表するとともに、御冥福をお祈りいたします。

MAGローダー

パソコンでやりとりされるCGはそのほとんどがMAGフォーマットになっているといつてよく、そのMAG専用のローダーはじつによくできている。今回はMAGフォーマットのCGとして、OYUMI17.MAGをディスクに入れたので試してみよう。

A>MAG OYUMI17.MAG

これで写真のようにCGが表示されればOKだ。このCGはみなみおゆみさんが描いたもので、16色しか使っていないのだがX68000のCGなのだ。OYUMI17.DOCというドキュメントを読むと作者のコメントが書かれている。このように、グラフィックにはちょっとしたコメントを書きこえることが多く、これを読むことも楽しみの1つである。

また、グラフィックを表示しているときにキーを押すといろいろな機能が出現する。詳しくはドキュメントを読んで研究してもらいたい。いちばん目立つ「拡大モード」の機能を説明しよう。

拡大モードはグラフィックを表示しているときにKキーを押すことによって切り換える。画面にワクが出現し、カーソルキーでワクを動かすことができるようになる。このワクが拡大表示する範囲にな



◀みなみおゆみさんの由貴子「おべんと」。彼はおもにニフティサーブで活躍している

るのだ。リターンキーを押すと拡大をはじめ。M、W、L、Rのキーを押すと拡大まえに戻る。

MAGセーバー

MAGフォーマットのもう1つのメリットに圧縮して保存するというものがある。たとえば、SCREEN7のCGをBSAVEすると65032バイトになるが、MAGフォーマットすると大体10000バイトほどまで圧縮されるのだ。

セーブできるCGはSCREEN5、7、8、10、11、12の6種類。ただし、BSAVEされたデータで、しかも「SC?」(5、7、8、A、B、Cの文字が入る。たとえばSCREEN5のデータならSC5、SCREEN12ならSCCとなる)という拡張子

でないとはセーブできないので、ツールなどを使った場合は変更しなければならない。

また、グラフサウルスにはBSAVEの機能がないので、OrcがグラフサウルスのデータをBSAVEするプログラムを作った。使い方はとまりをを読んでほしい。

ファイルの変更ができた、

A>MAGS ファイル名

とすればセーブしてくれる。ファイル名のところにはセーブしたいファイル名を入れる。CGを表示したのちスペースキーを押すとセーブをはじめ。このときCキーを押せばスキップするし、CTRLキーとCキーを押すと終了する。

GRP

グラフサウルスにはBSAVE(BASICで読み出すことのできるデータ)でセーブする機能がないので、このままではグラフサウルスで描いた画像をMAGフォーマットに変換することができない。そこで、グラフサウルスのファイル(SCREEN7)のデータをBSAVEしてしまうBASICプログラムを作ってみた。「GRP.BAS」というファイルがそのプログラムである。では、まずBASIC画面にしよう。

A>BASIC

LOAD "GRP.BAS"

つぎにグラフサウルスのCGが入っているディスクに入れかえて、RUN

とするとそのディスクのなかにある変換できそうなファイル名を表示して「?」と聞いてくる。ここでファイル名(拡張子はいらない)を入力すると、お目当てのCGが表示されて一旦止まる。ここでスペースキーを押すとBSAVEすることができるといわけだ。セーブしたくなかったら、CTRLキーとSTOPキーを押せばプログラムが止まる。ちなみにこのプログラムはSCREEN7専用、パレットコード0は透明に固定。

パソ通人気作家CGギャラリー

編集部
の独断と偏見で
選出された
7人のCG作家
を紹介しよう。独断と偏見とはい
え、どの作品もパソ通で人気
のあるものばかり、CGを見て
もらえばその理由も納得できる

せみまる

92、93ページで登場した「フティサー
ブ・ギャラリ」フォーマットライン画
廊のシグオベさんさすがにうまいC
Gだ。

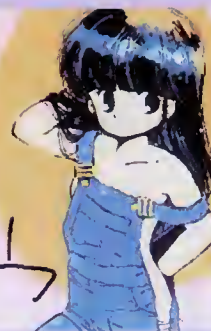


高原にて…(PC-9801)

水村かおる



えびまんが
かおる



最近PC-9801のフリーウェアANIMA
Xを使っているアニメーションCGの制作に挑んで
いる。パソ通CGにおける中心的存在で数多くの
作品を発表している。

海老満月ください(PC-9801)

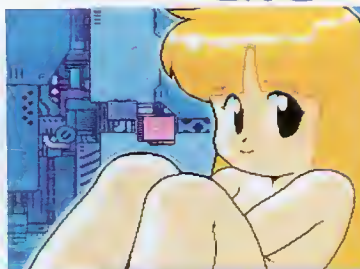
Woody-RINN



ALICE IN WONDERLAND
(X68000)

MAKIやMAGの画像フォーマ
ットを提唱した人物として知られ
パソ通CGの先駆者ともいえる。

どんきい



メカと少女(MSX)

X68000を持っているにもかかわらず、
MSXが大のお気に入りという。じつはM
ファンでもかなりお世話になっていた。す
るのだ。

拝御礼



月輝天女(PC-9801)

じつはこの作品はPC-9801の画面を2画面ぶん使っ
て描かれている。モニターに表示させてみれば、じつにこ
まかなところまで目がいきといてに驚くだろう。

川原由唯

GUN(X68000)



X68000の作家ではナンバーワンといつていいほどの力量の
持ち主である。このCGというのを感じさせない作風はみごと
としかいえない。

八っ橋夕子



夏(PC-9801)

キャラクターに独創的なタッチをかいま見ることので
きる数少ない作家の一人である。個人的に期待度
100%で注目している。

今月の目玉★ アートコンテスト開催！

ファンダムでプロコンの発表をしているのを横目で見ながら、新しいコンテストの告知をしまおう。「アートコンテスト」という名称でプログラム・CG・MUSICの3分野にわたって作品を募っている。募集しているのはもちろんリンクス。審査はリンクス会員にダウンロードしてもらい、人気投票をするそう。リンクスのスタッフも評価に加わるというから相当、きびしい目で審査されるようだぞ。その厳しい審査をくぐる

と荣誉が賞金となって与えられる。最高額は5万円、プロコンに送りこなった人は運試しに応募してみるというかもね。

ところで、付録ディスクのオマケのコーナーに入れた「たこハゲ物語」はもう遊んでくれたらどうか。このゲームはアートコンテストの前身ともいえる「1991(夏)電フェス・ゲームバトル」で最優秀作品に選ばれたゲームなのだ。作者はファンダムでおなじみのYOSHIXくん。ゲームの遊び方は118ページの

ディスクの使い方に書いてあるのでそちらを読んでほしい。

ということでこのコンテスト

の結果は5月情報号のこのコーナーでお伝えする予定だ。みんなで送ろう！

応募要項

- 応募作品の条件について
 - ・プログラム
 - 他のコンテストに参加していないものに限り。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります。
 - MSX本体のみで動作するものに限り。
 - ・CG
 - 他のコンテストに参加していないものに限り。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります(アニメ、まんが等のキャラクタはだめです)。
 - セーブはBASICで行い、自動立ち上げにしてください。
 - 制作時に使用したツールを明記してください。
 - ・MUSIC
 - 他のコンテストに参加していないものに限り。
 - 応募者のオリジナル作品に限ります(楽譜をプログラムにおとしたものはだめです)。

そのプログラムのみで演奏可能なものに限り。ツールを使用した場合はツール名を明記してください。

- 応募方法について
 - 作品とそれに関するマニュアル、制作者のコメントをフロッピーディスクにセーブして下記の係までお送りください。
 - しめ切りは92年2月10日です。
 - 〒604京都市中京区烏丸御池上る二条殿町548 ナショナルビル3F 日本テレネット株式会社「アートコンテスト」係
- 賞品について
 - 各ジャンルごとに
 - 入選作品 賞金5万円(1名)
 - 準入選作品 賞金3万円(1名)
 - 佳作作品 賞金1万円(3名)
- 審査方法
 - THE LINKSで人気投票を行い、それにSTAFFの評価を加えた総合得点で競っていただきます。



◎これが前のコンテストゲームバトルで最優秀に選ばれた「たこハゲ物語」である。付録ディスクで遊んでみよう！

MSX・FANの郵便箱 ～めいおう星通信～

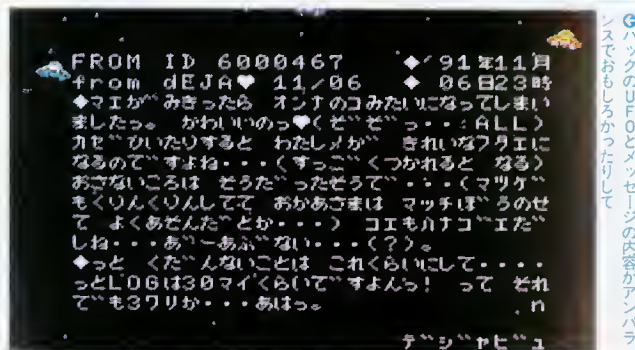
今月はバックにUFOが飛んでるデジャビュくんの書きこみを掲載するのだった。Mファンのボードでの書きこみは右下に「MSX・FAN」とロゴマークの入った白地のバックに書かれているんだけど、彼は自分だけのオリジナルフォーマットを持っているのだ。これを手に入れるには(ゲーム大会で優勝するとか)かなり大変なのだ。これが掲載した第1の理由。

さて、メッセージにあるとおり髪の毛を切ったデジャビュくんは本当に女の子のように見えるのでしょうか？ どちらにし

てもこの超のつくほどのナルシストさに彼の性格をかいま見ていよう。読んでいて吹き出してしまうほどおもしろかった。これが第2の理由。

と、ここまで書いてきてふと彼のプロフィールを読んだら、性別がひみつということになっていただけ……うーん？

というあやしい話題はさておいて、このコーナーではリンクスにあるMファンのボード「めいおうせい通信」からおもしろいメッセージを紹介しているのだ。リンクスに入っている人はぜひ1度書きこんでちょうだい。



◎バックのUFOとメッセージの内容がアンパルスでおもしろかったりして



LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604 京都市中京区烏丸御池上る二条殿町1548
日本テレネット株「リンクスMSX・FAN」係
☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。

ついに
誕生!!

視力回復

TM

トレーニング
講座



禁複製

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません 視力回復の理論を築いた
ベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

視力0.1以下でもあきらめるな/遠視・乱視・老眼も訓練したい。

※当講座は遠視・近視・乱視・老眼の視
力低下の原因は眼の筋肉の緊張による
ものであり、眼の構造は正常である。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓
練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるので
す。もともと近・乱・遠視、老眼などは病気でなく網
膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。
当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたト
レーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化し
ながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。
全米で利用され
話題となる!
新しいトレーニング
方法公開!



なにに
視力回復
トレーニング
だつてえ!!



体験マンガ

オレもだよ。
でもメガネなんて
きていたらかけたく
ないよな!

黒板の字が最近
見えにくくて
困るわ!

←A男くんの場合



ま、まえ
より黒板か
ハッキリ
見えるぞ……



まずは
トレーニング

よし!
できるだけの
ことはやって
みよう

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨナラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座な
らそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニ
ングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけ
でムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば
特に有効。メガネやコンタクトはサヨナラ。この方
法を体験してみませんか!

■体験者の喜びの声■

メガネをかけるように、「おれまは」
が、雑誌の広告でこのトレーニングの
ことを知り、始めました。みるみる回
復し、今では、まったくメガ
ネの心配はしません。
ホントに良かった!
(佐藤進・12歳)



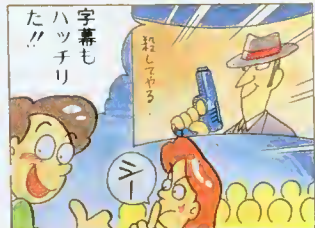
中学に入った頃から視力が落ち、回
復センターで訓練をしました。しかし
失敗。現在、当講座でトレーニング中
ですが効果は素晴らしい、
視力が1.0以上になりそ
うです。
(島田龍也・15歳)



現在浪人中ですが、受験勉強で視力が
低く、だいぶひどくなっており、訓練を始め
ました。2か月後0.8まで視力回復し、裸
眼でバス、受験勉強の間
の気分転換として楽しみなが
らやっています。
(平井栄一・18歳)



ハハハ、毎日の
トレーニングの
おかげで、前よりも
視力があがったよ!
君もやってみたら!!



そして1か月後

字も
ハッキリ
た!!

●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユー・ジン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士と
して視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプロ
グラムの開発に努めた。★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力
回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医
界に大きな影響をあたえ続けている。



ユー・ジン・クォーリー博士

とじこみハガキに記入し
今、スグポストへ!
案内書無料急送!

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方はお電話で!! ☎東京03(3318)6111代 ●受付: 朝9時30分～夜9時(年中無休)

WORK ROLE PLAYING
魔術師妖精

僕たちの力で、また創り始めよう。

どうしても無理だと思った時にも、

仲間が助けてくれたから、できたこともあった。

ケナされてつい諦めかけた時にも、仲間がいたから、また続けられた。

そう僕らはザ・リンクス。愛と勇気と友情はそんなに軽いものじゃない。

キミもおいでよ、テクニックなんか問題じゃないから。

だめならまた一から創ればいい。僕たちの力で、また創り始めよう。

——ネットワークならではのレース・シミュレーション『C-DRIVE』誕生!——

38世紀の宇宙を舞台に、スペースシップ乗り達が惑星間を駆け抜けるレーシング・シミュレーションがこの『C-DRIVE』。思い思いのマシンに乗込んだ全国の仲間達が、過酷なコースに飛び出していくんだ。小惑星・ガス惑星抜け、宇宙海賊とのバトルなど難関イベントを突破しよう。レース経

過はダイジェストで紹介されるので、優秀選手は一夜でスターに…。気の合う仲間を見つけたら、次はチームでエントリーもできる。レース中には重要な作戦会議の場、レースが終われば仲間達との楽しい交流の場にも。

——ライバルと競い、時代と競う。ザ・リンクスではいつも何かが生まれている——

今、ザ・リンクスでは、自分達の力で新しい事を始めようと仲間達が競い合ってるよ。例えば『MSXクリエイター』。"ゲームつくりたいけどMUSICが苦手、誰か力を貸して!" "ゲームシナリオが得意、誰か組まない?"等の声が集まる「人材バンク」。ゲーム、CG、MUSICと、自分の得

意分野でライバル達と意見をぶつけ合う「フロンティアコーナー」。さらには自作ゲーム・CG等の作品を投稿し、全国の仲間達の厳しい評価を受けつつ上達をめざす「ダウンロードコーナー」と、創る人も遊ぶ人も十分楽しめる内容なんだ。

『C-DRIVE』は、新しいタイプのネットワークゲームです

●参加料金……固定料金(1,500円/1ヶ月) ●さらに今ならモデムプレゼント *入会時には、登録料3,000円と、参加料2ヶ月分・3,000円が必要ですよ。

〈ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは〉

右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット株 リンクス事業部 (お問い合わせ) 0120-251-063 (フリーダイヤル)

6周年プレゼント 91年12月～92年3月は、ザ・リンクス開局6周年MONTHLY。毎月100名の会員にオリジナルグッズが当たるキャンペーンプレゼントを実施中!!

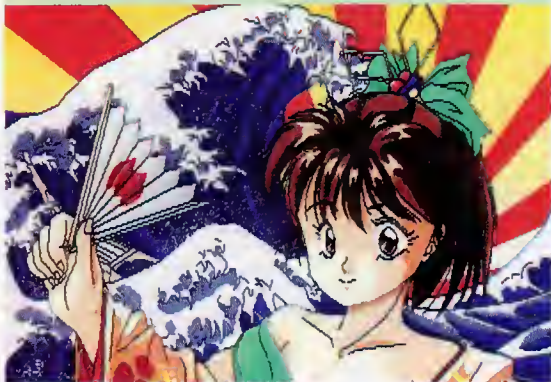
M-FAN 1
資料請求券

の磨梅は長

→P116の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

おしかった人たち

東京都・K.Y.B 押し並べて良好な僕の人生 (グラフィサウルス使用 SCREEN7)



総合93点



そつなくまとめられているぞよ。でもちょっと背景がさみしい気もするでござる。青の色がキツすぎるのかもう一歩とこうでござる。 (梅)

愛知県・ボンピン ねずみのほほえみ (F1ツールディスク使用 SCREEN8)



総合88点

こういう絵を描けること自体が貴重な存在でござる。のぐりろが立って喜びそうな作品でござる。事実のぐりろ1人だけ「5・5・4・4・5 (構図・色彩・魅力・背景・表現力)」という高い評価点をつけているぞよ。なんにしてもファンがいることはいいことだでござる。 (梅)

三重県・界外年応 K-KUN (自作のCGツール使用 SCREEN5)



総合87点

とてもいい感じに仕上がっているでござる。洋服もなかなかポイント高くてグッドでござる。今度は背景にも気を配って描いてくれるととっとよくなると思うぞよ。とにかく魅力だけは十二分ににある作品でござる。今後に期待。 (梅)



愛知県・加藤由紀子 告白 (F1ツールディスク使用/SCREEN8)



総合101点



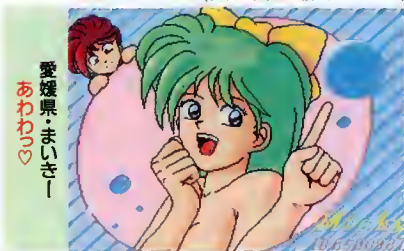
雰囲気の出し方は見事でござる。あとはSCREEN8の荒さをごまかす工夫を模索してもらいたいぞよ。たとえば、タイルパターンは使わないでSCREEN8の色数をいかして、たくさん色で微妙な表現をしようとか、方法はいくらでもあると思うでござる。それにしても色の使い方はあいかわらずおじょうずでござる。 (梅)

(グラフィサウルス使用/SCREEN5)

総合73点



タイルの光っているところがいいぞよ。 (梅)



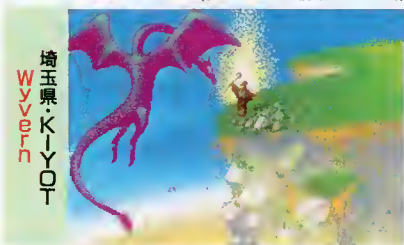
愛媛県・まいきー あわわっ♡

(グラフィサウルス使用/SCREEN8)

総合68点



ワイバーンがよく描かれてるマロ。 (梅)



埼玉県・K.Y.O.T WYVERN

愛知県・加藤由紀子 雪姫 (グラフィサウルス使用 SCREEN7)



総合85点

他の2作品とくらべてどうしても手を抜いたように感じられてしまうのか残念ぞよ。CGに限らず絵はどれだけ手を抜かずに仕上げられるか野心だとマロは思うでござる。応募作品を1作品にしばって全力で描くことも必要でござる。 (梅)

愛知県・ボンピン タイトルなし (F1ツールディスク使用 SCREEN8)



総合79点

このくらいひらき直って描かれるとかえって気持ちいいぞよ。構図や背景に多少難ありでござるが、なかなかまとまっているので見ていてあきさせないでござる。今後はもうすこしていねいに描くことを心がけてほしいでござる。 (梅)



総合95点



あいかわらずうまいぞよ。これからの課題はただのうまい絵を描くのではなく、いかに完成された絵を描くか、ということだと思ふぞよ。構図と背景という2つの要素をもっと研究してほしいと想ったぞよ。がんばってたもれ。 (梅)

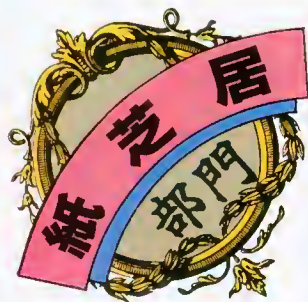
静岡県・ホルスタイン渡辺 DRAGON RIDER

F1ツールディスク使用 SCREEN5



「GOLEM」石川県・佐藤いっちゃん(3・2・3・2・3)「F-117A BLACK JET」京都府・三浦一誠(1・3・3・2・3)「黄金色の国」大阪府・広瀬明(1・2・1・2・2)「THE TOWER OF EVENING」大阪府・TurboX(2・2・1・1・2)「ミイコ」大阪府・橋勝巳(2・2・1・1・1)「Amcestral Wars-来世よりの訪問者-」101岡山県・鯉江英二(2・2・1・1・2)「今頃の秋」岡山県・実石哲也(1・2・3・2・2)

おしかった人たち



梅麿 紙芝居部門は今月は1作品のみの採用ぞよ。はっきりいって今月はあんまりいいのがなかったでおじゃる。アニイ! そうはいっても「RAIN(雨)」という作品に登場する女の子は梅麿好みだと思っけどー。ちなみにわたしも好きです。ファンキーK しかし、どちらかというイラスト部門的な作品だよ。基本的に2パターンしか描いてないし……。こんどろ だから評価のほうも構図や色彩、魅力といったところは高得点だけど、演出や技術といった紙芝居部門ならではの要素は低いもんね。のぐりろ とりあえず、次回に期待ということにしておくんだも〜ん。全員 まとめるな一。

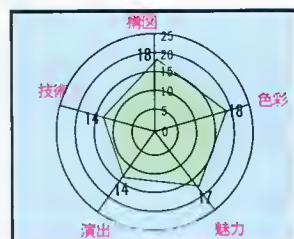
埼玉県・KIYOT RAIN(雨) グラフサウルス使用/SCREEN7



総合81点



この作品に対するマロの評価はオール3だったでおじゃる。紙芝居というには2パターンの絵ではあまりにもさびしすぎたというのが素直な感想でおじゃる。絵としてはマロ好みのかわいい女の子を描いてくれたので、大サービスしたいところでおじゃるのだから……、せめて1つの話として完結してほしかったぞよ。また、詩が表示される場所なんかは、マロがよく行くカラオケボックスで流れるビデオのようで、つい歌いだしてしまいうる……わけないやんけ。梅



ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクには紙芝居部門の「RAIN(雨)」が入っています。使いたい方は119ページをお読みください。この作品はグラフサウルスなどのCGツールで読みこむことはできません。また、となりのページのCG講座の教材CGも入っています。こちらのほうはCG講座の右下のカコミをご参照ください。

かんたん紙芝居ローダープログラム

紙芝居部門では描いたCGを読みこんでつぎつぎに表示していくというプログラムがほしいところでおじゃる。投稿者のなかには自分でプログラムを作ってくる人もいるでおじゃるが、基本的にはグラフィックデータを読みこんで、表示するという作業をファイルの数だけくり返すという単純なもので十分でおじゃる。もちろんCGツールのなかにはアニメーションのためのコマンドを用意しているものもあるでおじゃるが、たった数行のプログラムでおじゃるからぜひ仕組みを理解してほしいぞよ。以下は行番号ごとのプログラム解説でおじゃる。

10 画面初期設定。SCREEN7の画面にしたのち、SETPAGE命令などを使ってVRAMに残っているスプライトを消去して画面をき

れいにする。

20 グラフィックデータの読みこみ。READ文を使って順番にデータを読みこむ。F\$という変数に行40の内容が順に入っていく。最初のBLOADでグラフィックデータを読みこみ、つぎのBLOADではパレットデータを読みこむ。そしてSETPAGE命令で読みこんでいるところは見せずに、すべてのデータを読みこんだらページ切り換えて一気に表示させている。これはグラフィックを読みこむ際の目覚まし(画面を分割して表示していく)をなくす効果がある。FOR〜NEXTループを使って表示したまま一定時間止めている(ウェイト)。

30 最後のグラフィックを表示したらスペースキーを入力待ちにする。スペースキーを押すともう1

```
10 W=300:SCREEN7,0:SETPAGE,1:SCREEN,0:P=0:SETPAGEP,1-P
20 READF$:IFF$<>"¥"THENBLOAD F$+"SC7",S:BLOAD F$+"PLT",S:COLOR=RESTORE:SETPAGE1-P,P:P=1-P:FORI=0TOW:NEXT:GOTO20
30 FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RESTORE:GOTO10
40 DATA CG1,CG2,CG3,CG4,CG5,CG6,CG7,CG8,CG9,¥
```

度最初から表示する。

40 紙芝居に使うCGデータのファイル名。行20でこのデータに応じてCGデータを読みこむ。データの終わりには¥マークを置く。今回はSCREEN7のローダープログラムだったわけでおじゃるが、他のモード(SCREEN5やSCREEN8)の場合にはSETP

AGEの値を変えたり、パレットデータを読みこむ必要がなかったり、多少の変更を必要とするぞよ。本当は読みこむデータのSCREENモードによって自動的に切りかわったりするとかっこいいでおじゃるが、そういう改造はマニュアルを見ながら自分でやってみてほしいものでおじゃる。



色めりは楽しいぞよ

今回はCGのいちばんの楽しみ、色めりでおじゃる。この色めりはいちばんの楽しみであると同時にいちばん神経を使わなければならないところでもあるぞよ。この色めりしだいで作品がよくも悪くもなるでおじゃる。今回は地色、影、ハイライトでのコツを伝授するでおじゃる。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔めりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

①地色をぬる

まずは元になる地色を決めるでおじゃる。今回は女の子の顔を描くので、肌の色と髪の色を決めてしまふぞよ。まず、肌の色は3段階くらいの色を作るでおじゃるが、そのなかでもっともやすい色を地

色にするでおじゃる。マロの場合はRGBの割合を7・6・6にするでおじゃる。男の場合には1段階濃くして7・5・5の割合にして使うことが多いぞよ。自分の絵に合う肌色を見つけてたもれ。

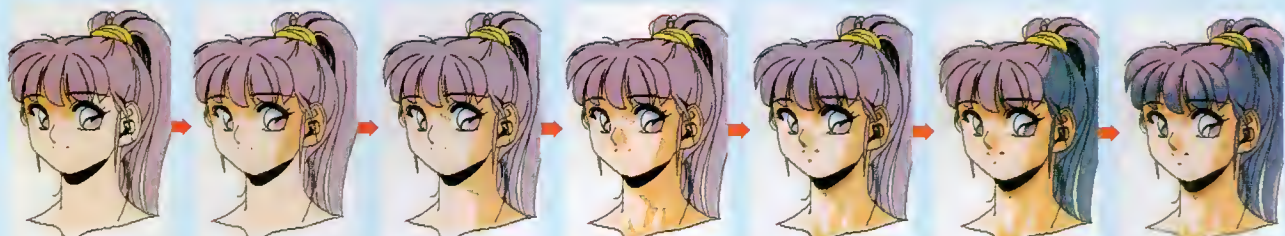
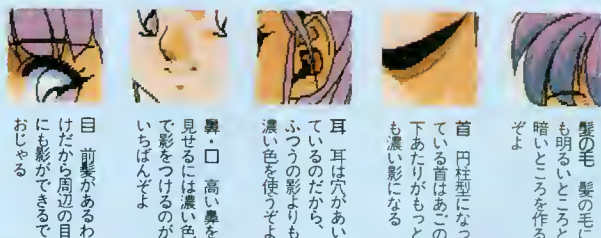


②効果的に影をつける

さて、地色がぬり終わったら、影でおじゃる。肌色の数が多いほどリアルな絵になっていくぞよ。ただ、マロのようなタッチの場合にはあまりリアルすぎるとかえって逆効果なので、2〜3色くらいで十分でおじゃる。

さて、影をぬる場合には光の位置(光点)を頭に置いていることが大事でおじゃる。たとえばこの場合だったら人物の右上から光が当たっているのだから、顔の左側や首のあたりに影ができる、というぐあいでおじゃる。

各部をアップ!



③ハイライトはさりげなく

さて、仕上げはハイライトでおじゃる。もっとも光をあびている部分を白色でぬってしまうぞよ。こ

の場合の注意としてはあんまりやりすぎないようにすることが大切でおじゃる。



付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

119ページをよく読んでロードするマロ。「CGKOUZA1.SR7(左中央の絵)」と「CGKOUZA2.SR7(右の絵)」の2ファイルぞよ。「CRUSADE.SR7」と「CG-SR7」は読みこめないぞよ。SCREEN 7を使っているでおじゃる。



CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

DAMfan

ディスクマガジン・ファン

ついにDSが休刊することになった。で、最後の号はディスク4枚組+12cmのCDというのだから大ビックリ。オリジナルゲームも5本だし、そうとうな力入れまくりものだ！



DS#32 (最初で最後の増刊号)

● 図×4 ● MSX2/2+8,800円・発売中
● コンパイル

最初いきなりことわっておきたいことがある。じつは年末進行とディスクつきになってからの異様な進行の早さで、この原稿を書いているいまは、まだDS32号の中身がほとんど決まっていな。きょうタイトルが決まりました。でもまだ画面

は見られませんが……てなきようこの頃なのである。でも、この本が出る頃にはDS32号も発売しているのだ。はっきりいって困っちゃいました。そこんとご理解してね。ごめんなさい。で、いまわかっているのは、この号をもってDSはひとまず

お休みになる、ていうこと。まことに残念しごくである。そして、この号は最初で最後の増刊号なのだ。ディスク4枚にCDがついて8,800円。えらく高い気がするけど、14,800円と比べたら、なんて安いんでしょ// さすがコンパイルですね〜/

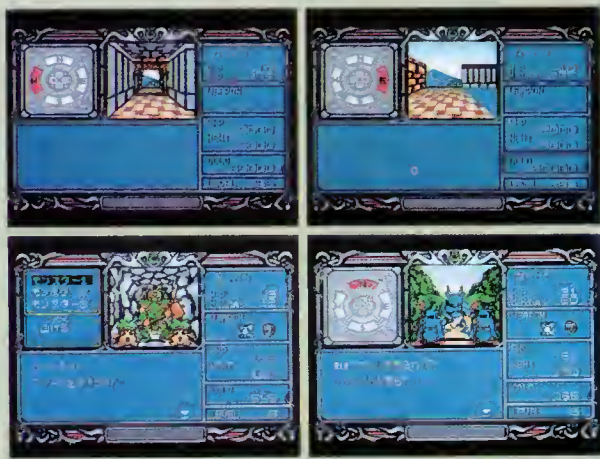


12月のカレンダーよろしく全員集合！

企画1 オリジナルゲーム グリーン・クリスタル

最初の企画は、オリジナルゲームが1本。ディスクをフルに使った超豪華版である。なかに入っているのは「グリーン・クリスタル」というゲーム。なんとなく名前前から想像できるように、これはRPG。しかも3D迷路ものなのだ。こう聞くとわかるでしょ。そう本格的RPGというやつです。ストーリーを紹介すると、神々の禁をおかした女神がいた。だが、女神にとって神ではなく1人の女性として生きた結果でしかなかった。それが過ちと知りながらも……。夢に導かれ、

旅立つ勇者の子アルス。目指すは父カーンがその身を投じたというクリスタルの迷宮。迷宮への扉を開くため、広大なカマキネ王国の大地をアルスは駆ける。その行く手をはばむのは、凶悪なモンスター……とつづくわけ。このゲームは表面はただのRPGでも、内面はそうとう奥が深いらしい。すなわち、愛をテーマにした純愛RPGなのかも知れないのだ。シナリオ兼プログラマのなつう氏がずいぶん力を入れているのだという。これは楽しみですな。

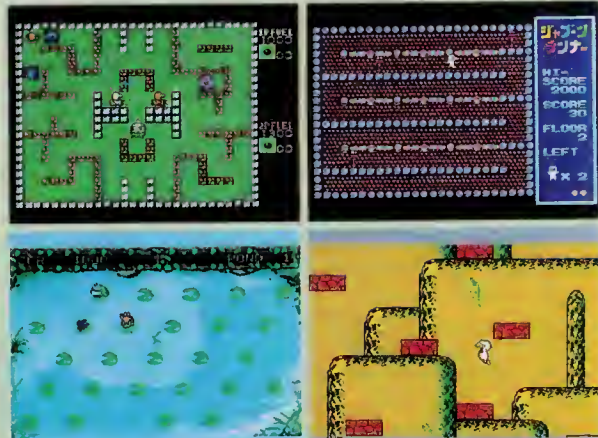


● きれいな3D迷路でしょ。吹き抜けもあったり、とにかくいろいろ凝ってます

企画2 オリジナルゲーム ファイナル・ジャブーン・他

2番目の目玉は、なんとあの不思議なおじさんが主人公のゲームばかりを4本集めた特集。カーバンクルはいずこ……。そこで(どういうわけだ)、ここにはDSの過去に登場したゲームのリニューアル版が入っている。コンパイルの場合はリニューアルといっても、あれもこれも流用だらけ、キャラクタが変わっただけ、なんていうことは死んでもない。踏み台になったゲームがわからなくなるほどの力作ぞろいだ。1つ目はタンク・シューティングの「ファイナル・ジ

ャブーン」1画面の上と下の陣地に分かれて闘う。レーザー砲、ミサイルなど5種類の攻撃アイテムがあって、そのいずれも弾数が限られている。使い方が生死を分けるというわけ。2人プレイも可。ほかに3本あって旧「ジャブーン・ヒーロー」の「人生はジャブーン」、旧「メイズ・ランナー」の「ジャブーン・ランナー」、旧「ケロ助の冬じたく」の「ケロ助の極寒地獄」(ここではジャブーンはオジヤマ役)。いずれもアクション系のゲームである。コンパイルの真髄ここにあり！

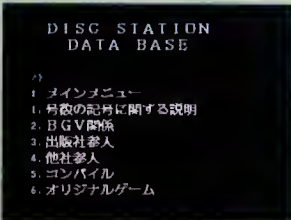


● ジャミラをSDしちやったようなのがジャブーン。左上が「ファイナル〜」

企画 3 いつものDS

特別の号といってもやっぱりいつものDSもある。でも「ノーザンクォーターズ」は終わっちゃったのでないけどね。内容は「こんぱいるねとコーナー」「オンライン小説」「あーとぎやらりファイナルスペシャル」「DSデータベース」など。データベースはこれまでのDSの総目次。ゲームの名前、ジャンル、メーカーなどのそれぞれから検索できるようになっている。それと、ファミリーソフトの『龍の花園』のデモも入っている。Mファンのコーナーは「ロイヤ

ル・ナイン」にしようかと思っただけ、ここはひとつ今月で結果発表を行なっているMSX・FAN大賞とグラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞と輝かしい栄誉を勝ち取った「HIQUIRE」にすることにした。対戦型のアクションで6種類のアイテムを駆使しながらライバルと決戦する。2人プレイの楽しさを極めた作品だ。異常にエキサイトして、ついに徹夜までしそうだ。ま、そのへんはほどほどにして、友だちや家族の方と楽しんでくれれば本望。



DSのデータベースを見ながら抜けているのを買いたすといいかも。Mファンの「HIQUIRE」は左上の写真。とてもきれいな画面でしょう

企画 4 12cmCD DS"Best Of 3-years"

営業のマイティこと田中氏の力作。なんといっても楽しい出来なので、ものすごくうれしい。全体が俗にいうハウスものになっていて、スッチャカスッチャカとノリノリで最後まで一気に聞かせてくれる。なつかしのゲームのフレーズが見え隠れしつつ、コンパイルの社員の人の声がサンプリングされていて、妙におかしい。その人特有の口癖が、そのまま収録されているから、なおさらだ。また、クリスマス・ソングもおすすめ。とりあえず曲目を紹介しようね。

①コンパイル・ファンファーレ
②DSタイトル③DSメニュー
④ワルツ(顔魔人まいけお)⑤
ダンシング・イン・ザ・クリスマス(BGV)⑥アレスタ・タイトル・イン・ユーロ・スタイル⑦
アレスタ〜ギター・ロック・スタイル〜⑧スーパー・コックス
〜イタリア風ハウス〜⑨ブラ
スターバーン〜オーケストラ版
〜⑩ブラスターバーン〜ポップ
版〜⑪ランダーバーン〜カル
ト版〜⑫ヒップ・ハウス・コン
パイル'91〜バーチャル・リアリ
ティ・ミックス版〜



よくよく見てもどこに音が入っているのかわからないけど、しーと見ているうちに聴き
たくなるでしょ ノリがよくて、楽しくて、おもしろいんですね

2DD ピンクソックス8

年末年始というのはじつにあわただしい。ちょっとの間世の中がいっせいに休みになるだけだというのに、なぜこうもドタバタするんでしょ。何を隠そうウェンディマガジンさんもう超お忙しいらしいのである。そういう理由かどうかは定かでないが、「ピンクソックス8」は発売がちょっと遅れてしまうそうである。ここんとこ調子よく出ただけにいいなあ。そこでシリーズの総集編とか、そういったものが1991年も押し迫った12月につづけて発売になる。

「どしどしふんどし」というひと味もふた味も違った4コマまんがをまとめたものも出るそうなので、お楽しみに。エッチグラフィックを集めたものよりも、売れたりして……/ まあ、そのへんでファンの趣味っていうか、特徴が出るとすると、興津々である。

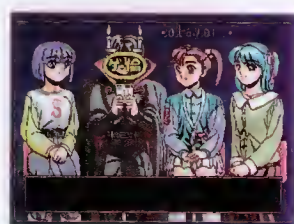
さて、前置きが長すぎたが、今回の8についてご紹介しましょう。まず連載AVGの「濡れたガンキャノン」。前回謎の男に連れ去られたさやかは下北沢第二高校で目覚める。体育館でツツ

● 2DD × 2 MSX2/2+3,600円・1992年2月発売予定
● ウェンディマガジン



タイトル画面。みんな少し幼い感じ

バリたちに縛りあげられて、そこへアクリクのジョセフィーヌがやってきて……とストーリーは進んでいく。ほかには、「世界名作劇場」はシンデレラ。ゲームはアダルトチック・アクション・シミュレーションという



お便りのコーナーからカットね

「Sim Girl」。内容は、進化の神となって上から落ちてくるアイテムをオゾン層ではねかえしたり、よけたりしてキャラクタを進化させるゲーム。と、以上。また来月写真つきでくわしく紹介しよう。



FANTASY NEWS

コンパイル
TEL 082-263-6165

12月10日発売予定

笑ゥせえるすまん 第1巻

あの人気テレビアニメがアドベンチャーゲームとな
って登場。キミの選択で運命は決まる！

媒体	2D×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,980円

「ココロのスキマをお埋めします」

テレビですっかりおなじみの「笑ゥせえるすまん」がコマンド選択式AVGとなって登場。プレイヤーは喪黒福造のお客として行動していく。

収録されているのは、「たのもし
い顔」「的中屋」「勇気は損気」
の3本のお話。マルチエンディ



①もっすーかりおなじみのフレーズ

ング方式なので、プレイヤーの
選択によって結末が変わってい
くので、何回でも遊ぶことがで
けるのが特徴だ。

ゲーム中に流れているBGM
はテレビアニメと同じもの。プ
レイしていくと、どんどんあの
一種独特で異様な世界にひきず
りこまれていってしまう。また、

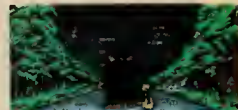


②喪黒行きつけのバー「魔の巣」にて

ところどころでしゃべる喪黒の声もアニメ同様、声優の大平透さんの声をサンプリングに使うという凝りようだ。ある日突然、喪黒に声をかけられてしまったら……。そんなキミたちの夢(?)をかなえてくれるのがこのソフトなのである。平凡でつまらない生活をおくっている人にオススメのソフトだ。

喪黒福造

人呼んで「笑ゥせえるすまん」。神か悪魔か？正体不明。ホーッホッホッホッホと笑う。人の不幸がそんなにうれしいのか。



③彼は何か？一説によるとコンパイル営業の田中さんらしい！



④喪黒福造のお決まりホース「突然しゃべるぞ」

たのもし顔

会社の部長である「たのも」は、幼い頃から、その時代劇風の顔のせいで、誰からもたのもし人として、たよりにされ続けてきた。最



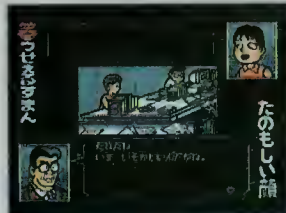
⑤「たのも」を告白してみる

初のうちは悪い気がせず、期待にこたえていたが、最近はその生活に嫌気がさしてきていた。ある日、会社の部下と飲みに行ったのはいいが、何事もこたわれない性格のたのもは無理をして飲みすぎてしまう。その帰り道に喪黒と出会い、たのもは喪黒に自分の悩みを打ち明ける。まわりからたよられてばかりで、何かと疲れがたまると、本当は自分も甘えたいのだ。喪黒は、たのもが甘えられる人を見つけてあげると約束する。次の日、仕事の忙しさを昨日のことも



⑥酒の席でなかなか帰れないたのも

忘れていたところ、突然の喪黒の訪問。その場は喪黒を追い返すたのもだが、やはり気になって、喪黒のもとにいらしてしまう。



⑦たのもには、仕事が多くまわってくる

たのもゆうすけ



⑧「たのも」を告白してみる

たのもを苦しめる人々

ぶちやうおねがいしますよー



⑨あなた聞いて！



⑩車をぶつけて！



⑪部長、コピーが！



⑫部長、美人です



⑬一杯いかが！



⑭おまえが頼りしや



⑮どこか連れてって

的中屋

こいつがターゲット!



20歳、学生。勝てもしない競馬をついてやろう!

根っからの競馬好きの「ほいち」は、ついつい親からの仕送りまで競馬につぎこんでしまう。競馬場で投げ捨てたハズレ馬券が偶然(?)喪黒に当たったのをきっかけに、2人は話をするようになる。

ほいちが3レース続けてはずれていたで、ために喪黒の助言を聞いてみる。喪黒の助言によって、見事大穴を当てるが、そのあと、友達と飲みに行った先で、調子にのってとんでもないことに……。



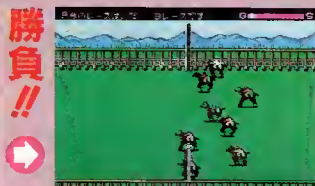
④ターゲット あいかわらずの疑い 演出中!

◆競馬も遊べる

このシナリオでは、競馬ゲームを遊ぶことができるぞ。ここで当たるか、当たらないかで、後のストーリー展開も変わってくる。喪黒もよくウソの予想をするので要注意だ。くれぐれもハマらないように、ギャンブルはほどほどにね……。



④さてどれを買う。本命が大穴か?



④ゴール!! さて結果はどうなった?



④チクンヨー! 負けちゃった

勇気は損気

こいつがターゲット!



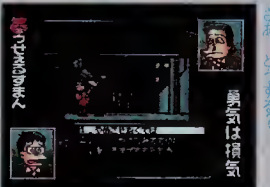
24歳、フリーランス。才能はあるが、地味な仕事に悩んでいる。

イラストレーターの「くまい」は、仕事の帰り道に痴漢と間違えられ、そこで出会った喪黒といっしょに逃げるハメに。くまいは、「風貌が地味だから仕事もバツとしないんだ」と編集長に言われたとを喪黒

に相談。喪黒は何となくしてくれるという約束をして帰っていく。次の日、喪黒はくまいを劇的に変身させる。急に目立つようになってしまったくまいだが、果たして周囲の反応はいかに……。

◆戦闘画面だ!

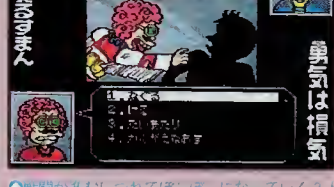
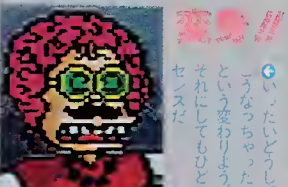
ここではプレイヤーがチンピラにからまれるため、RPG風の戦闘がある。このケンカに勝つか、負けるか、避けるかによって、後のエンディングが変わってくるので、選択は慎重に……。



④痴漢の現場に遭遇する。さあ、どうする?



④イラストレーターはファッションモデルでなくちゃ

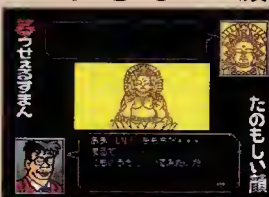


④戦闘が進むにつれてぼこぼこになっていく2人

マルチエンディングにより、結末は多彩!!

このゲームの結末は何通りも用意されている。どのエンディングを見るかはコマンドを選ぶキミの腕によって決まる。テレビのように、必ずしも悲惨な結果が待っているとはかぎらないぞ。喪黒も失敗(成功?)して、わずかだが、たまにはハッピーエンドということもある。自分の納得のいくエンディングになるまでプレイしてみるのもいいかもしれない。ここでは、3つのシナリオの中から、それぞれ2つずつのエンディングをチョイスしてみた。もちろん、このほかにたくさん用意されているので、いろいろと試してみるとおもしろいぞ。

たのもし顔



④まばゆい光の中に、たのもし顔が見えたものは? この先、たのもし顔はどうなる!!



④すっかり幼児帰りをしてしまったたのもし。彼にとってはこれで幸せかも?

的中屋

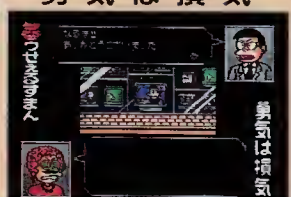


④ヤクザにおとしまを付けさせられて、ぼこぼこにされたしまった

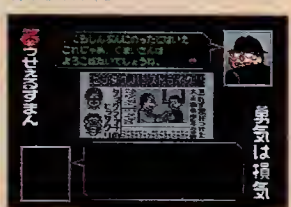


④親からの仕送りを全部使ってしまった。まあ、自業自得かな?

勇気は損気



④有名になり、テレビの取材まで受ける身となったくまい



④ひょろりと間違えられ、捕まってしまう。新聞には載ったけど……



FAM NEWS

NIKO² (にこにこ)

ウルフチーム
☎03-5394-5565

12月下旬発売予定

媒体	2D × 1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

だれが名づけたのか『NIKO²』。ウサギみたいにかわいいキャラが、ボールを追ってちょこまか運動会。2人对戦プレイで熱くなれっ!!

へんてこりんな名前の玉入れゲームが登場

ひさびさウルフチームの新作は、『NIKO²』なる対戦型アクションパズルゲーム。なんか、奇妙キテレツ摩訶不思議なタイトルだけど、玉入れとサッカーを足して2で割ったようなゲームといった感じだ。

ルールは、いたってかんたん。画面の上部にあるシューターから、色とりどりのボールがあふ

れんばかりに飛び出してくる。このボールを、自分のゴールにガンガン押しこめばいい。それだけだ。しかし、ボールはつねに画面上に約30個ほど存在し、1個ゴールすると、また1個シ

ューターから出現。これを繰り返して、トータルでなんと300個ものボールを奪いあい、ゴールに入れなくてはならないのだ。

ゲームは全部で8ステージ。1ステージは8ラウンドで構成されているので、なんと64面もあることになる。



●『NIKO²』の描き下ろしイメージイラスト。なかなか、かわゆいのである

かわゆくも
不気味な
キャラたち

バパス



●1プレイヤー側は、とってかわゆいウサギさん

ママス(相手)



●敵はガイコツとウサギのハーフ!? なんか気持ち悪い

チヨウス



●ちよつと変な審判ゲーム中は、はつきりしてジャマ



●全体画面はこんな。左側が自分で、右が相手のゴール。シューターからは小さなボールが山のように噴出されてバニクン!

ぜんぶで

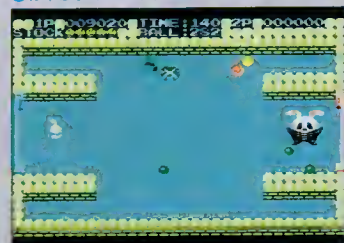
64面
もあるのよん

全64面のうちから、8つだけ紹介。各面とも、いろんな色、形になっていて楽しそう。かんたんなものから、超ムズカシイようなものまでさまざまだ。



●なかなかキレイなのだ

●わりとかんたんそうな面



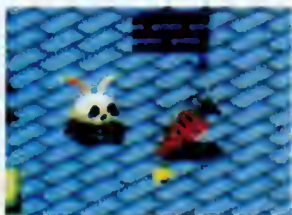
●それ、攻めろっ!



パズル要素もあるので戦略を練るベシ

「N・K・O」のおもしろさは、パズル的要素を取り入れたところにある。まず、プレイヤーは、画面上に自由に壁(ブロック)をつることができる。壁に当たったボールは、当然、反射角度が変化する。だから、どこに壁をつくと有利かを考える必要があるのだ。なにも考えずに壁をつくと、あとで、きっと後悔することになるはずだ。ちなみにこの壁は、審判に見つかる

アイテム発見



④パワーアップアイテムのニンジンが出現。急いで拾いに行くのだ!

壁をつくる



④こんなぐあいに壁(ブロック)をつくれる。でも考えてつくらないとダメよ

とただちに壊されてしまうのだが、ときどきその跡地にニンジンが出現することがある。これは、そくにいうパワーアップアイテムというやつで、ボーナス点が入ったり、移動スピードが速くなったりもするが、スピードが遅くなったり、金縛りにあったりマイナスに作用するものもあったりする。ニンジンを見た目はみんないっしょなので、拾ってみてはじめて、どんな効果があらわれるかがわかるようになっているのである。

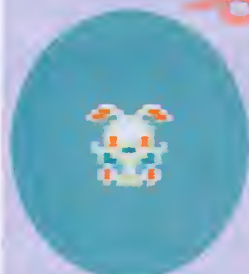
また、ゲーム中得点の低いほうのキャラは、ドンドン巨大化していく。キャラは壁と同様、ボールをはじき返すから、体が大きければその分有利になってくる。だから、負けていたってあきらめることはないのだ。

ボール1個あたりの得点は一
ボールがはねかえる



④壁に当たったボールは、はねかえる。ボールがゴールへ入るようにするのがコツ

ゲーム中に
キャラが
巨大化



④これが通常のキャラの大きさ。しかし、劣勢になると……

ドーン!



④こんなぐあいに巨大化。体を利用し、ボールを一気にはねかえしちゃえ!!

律ではなく、ボールの残り数が少なくなるにつれ、得られる得点が上がっていくのもミソ。勝敗は、すべてのボールをゴール

トンカチでなぐる



④プレイヤーはトンカチを持っている。これで相手をなぐって気絶させちゃえ～

するか、タイムがゼロになった時点での得点で決まる。ただ動きまわってたって勝てないぞ。

ホヨヨ～

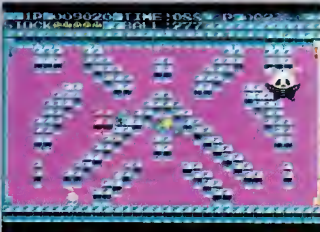


④なぐられると、こぼれのようにダウンしてしまう。それ、いまのうちに……

④なにがなんだか、よくわからん!



④ゴールが広いぞ!



④うまく壁をつくるのだ



④ママスに負けるな!



④これは楽しそうな面だ



ENTERTAINMENT

キヤル2

パーティーソフト

03-3695-7370

発売中

媒体	CD-ROM×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

美少女者たちのオマタを燃え上がらせたAVG『キヤル』の続編が登場。かわゆくも悩ましい女の子たちが、キミのハートにせまってバッキンなのだ!

さらわれた美加ちゃんを救うため、愛と♡の冒険へ出発～!

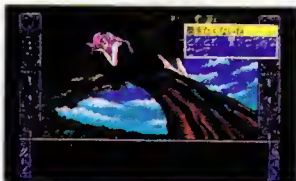
前作で、学園のアイドル結城美加ちゃんのハートを射止めてウキウキだったのもつかの間、今度は、時の女神アイオーンに彼女がさらわれてしまった。時の神殿に閉じこめられた美加ちゃんを助け出すには、三種の神器が必要で、その神器は「カリ

ス」と呼ばれる3人の女神が持っているとか。カリスは人間の娘に姿を変えているのだが、興奮すると体のどこかに「カリスの刻印」が浮かび上がるという。これを手掛かりに、カリスを捜し出して三種の神器を手に入れ、はやく美加ちゃんを救うのだ。

愛しの ゆう き み か ちゃん
結城美加



もちろんヒロインはこの子。前作よりもキュートに、そして美しくなった。登場場面こそ少ないが、かわゆさではダントツ1番である。かわゆくて、いいニオイのしそうな女の子



①ゲームはコマンド選択式。前作のようないじわるなトラップは少なくなったぞ



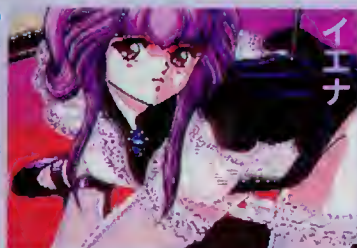
②いろんな場所・時代がごちゃまぜの、時の世界のマップ。移動はこのマップ上でノ

時の世界を彩る 14人の美少女たち

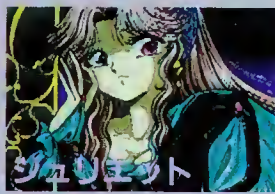
カリスを捜すためには、出会う女の子をかたづけしから興奮させねばならない。ようするに、美加を

助けるために、行きずりのエッチをしていくわけ。『キヤル2』は、合法的(!?)エッチゲームなのだ。

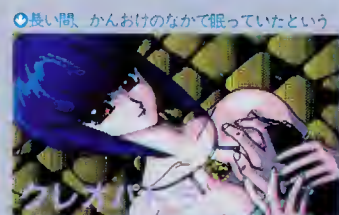
③インメンられることが快感だという女の子。でも、かわいいから許す



④戦いを挑んでくる女騎士だ

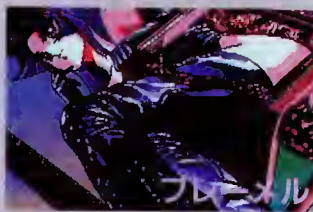


⑤貴族の娘。こんな子といたせるとは♡



⑥長い間、かんおけのなで眠っていたという

⑦この子には接合室に連れていかれ、ビンビンされる



⑧複製として売られている女の子。オレも大丈夫



⑨とても美しいが、しつはロボット。でも、やっちゃう♡

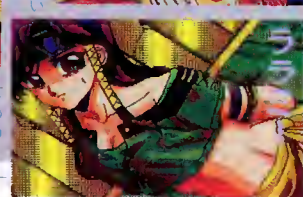


⑩踊り子。「行かないで」と、夕日をバックに主人公にうったえる……



⑪戦方が苦手というお嬢様「やまびきのひめみこ」と読む

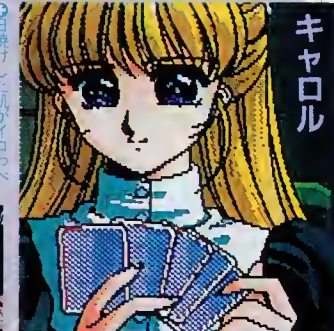
⑫インディアンの子。なかなかかわいいし、おいしい♡



⑬森の案内をしてくれる妖精。身長は1尺くらいとか



⑭日焼けした肌がイロツペ!。バナナが大好き♡



⑮自身の体を交換条件に、人殺しを頼んでくる。かわいい顔して大胆なのだ

キヤロル

onno SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

タイトルロゴも変わり、心機一転。やっ
てることは一緒だけど、1992年もがんば
ってやっていきたい。ユーザーの主張の
ほうも、お便りヨロシクっ!!

(対応機種種の記号の意味)無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2
/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

10月1日から10月31日までに 発売されたソフト

- 10月4日 サーク・ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円□
ピンクソックス7(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
9日 ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円□
10日 きゃんきゃんパニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/
7,800円
25日 ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円
29日 ぶよぶよ(D)/コンパイル/6,800円□



●キャラかわゆい「ぶよぶよ」コラムス
タイプのゲームなのだ



●カクテル・ソフトのねとんナンバゲー
ム「きゃんきゃんパニー・スピリッツ」

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

「ソーサリアン」のV4をはば る。あいかわらず好調なのは「武
んだのは、「ガゼルの塔」。「DS」 将風雲録」。「〜DX set」も再
をもおさえ、堂々のトップであ 浮上してきた。

※	順位	前回 順位	ソフト名	ソフトハウス名
ノ	1	—	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
ノ	2	1	ソーサリアン	ブラザー工業
ノ	3	—	ディスクステーション#30	コンパイル
ノ	4	5	信長の野望・武将風雲録	光荣
ノ	5	3	校内写生1巻	フェアリーテール
ノ	6	—	コスミックサイコ	カクテル・ソフト
ノ	7	—	銀河英雄伝説II DX Set	ボーステック
ノ	8	—	校内写生3巻	フェアリーテール
ノ	9	6	校内写生2巻	フェアリーテール
ノ	10	—	ピーチアップ編集編	もののきばうず

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(10月1日から31日までの集計)

●3本がランクインした「校内写生」。人気は後で
ある。青少年の読者、やってるかい?

ユーザーの主張

今月のテーマ「激ペナ3はこれで決めっ!!」

11月号で「もし、「激ペナ3」が発
売されるとしたら……」というこ
とで、募集した激ペナ改定案。編
集部にとどいたハガキの量はもの
すごかった。なかには、レポート
用紙10枚以上にもわたる力作もあ
ったりして、みんなの激ペナにか
ける期待の大きさに、ただただビ
ックリ。そこで、すこしでも多く
の意見を掲載するため、今月と来
月の2回にわたって「激ペナ3案」
の紹介をしていこうと思う。それ
にともない、先月号で募集した「が
んばれ、ソフトハウス」のしめ切り
を12月20日まで延長、発表を3月
情報号(2月7日発売予定)と変更
するので、ひきつづきハガキのほ
うを送ってもらいたい。

というわけで、前置きが長くな
ってしまっただけ「激ペナ3」案の発
表にうつりたい。ほんとうは、み

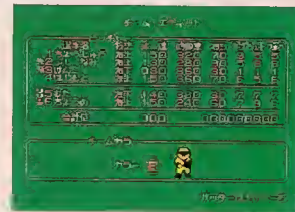
んなのハガキをひとつひとつ紹介
していければいいんだけど、そん
なことをしていたら、いくらペー
ジがあってもたりない。そこで、
「エディット」「試合」「その他」の3
つの項目にわけて、代表的な意見
を掲載していこうと思う。はやい
話が、以下に示すのがみんなの望
む「激ペナ3」の姿ということにな
る……のである。

●「エディット」時の要望

①背番号がつけられるようにして
ほしい。②ユニホームは上下ちが
う色が使えるといい。ストライプ
などもあるともっといい。③スイ
ッチヒッターがいるべきだ。④D
H制の導入。⑤ピッチャーの打率
が1割5分である必要はない。バ
ッティングのいいピッチャーがい
たっておかしい。いや、いる
べきだと思う。⑥各選手ごとに守

備位置の設定ができるといい。⑦
守備位置の設定にともない、肩の
強さの設定もできるといい、など
がおもだったところだろうか。ま
あ、このなかでも③〜⑥について
は、ぜひともほしい機能といえる。
プロ野球を例にとると、いまやど
の球団にも両打ちの選手はいるし、
ランナーが3塁にいるときには強
肩の野手を外野へ送りたい。私、
ときちやるのようなバ・リーグフ
ァンにはDH制度はなくてはなら
ないもんだしね。ましてや、それ
ぞれの選手は定位置というのが決
まっているはず。これがあれば、
個々の選手へかなり感情移入でき
ると思うのだがどうだろうか?

じつをいうと、私、ときちやる
はPCエンジンの「パワーリーグ
IV」にハマっている。仕事を終え、
家に帰るとシコシコやったりす
るわけだ(野球ゲームをだよ)。
これまでも、ファミコンの初代「ベ



●「激ペナ2」のエディット画面より

ースボール」「ファミスタ」をはじ
め、妙に選手の顔がリアルで笑え
る「ザ・プロ野球」や「燃えプロ」、
はたまたX68000版では「パワーリ
ーク」「生中継68」などなど、アレコ
レ遊んでみたけど「パワーリーグ
IV」が、自分のなかではベストの野
球ゲームなのである。おっと、話
が横道にそれてしまったが、来月
号では、そんな話もふまえて「激
ペナ3」における「試合」と「その
他」の改定案を紹介していこう。
(野球とプロレスの話になると収
拾がつかなくなる、ときちやる)

「ユーザーの主張」への
お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!

カミングスーン

恒例になった新年号の模様替え。いままでの赤いウネウネから、軽石みたいなさっぱりしたパターンに大変身。今月も話題作が目白押し、このコーナー。113ページには、この春、発売になる『プリンセスメーカー』のMSX版画面写真も載っているのである!!

スーパー上海 ドラゴンズアイ

■ホット・ビィ(タケルでのみ販売)

■☎03-5261-3903

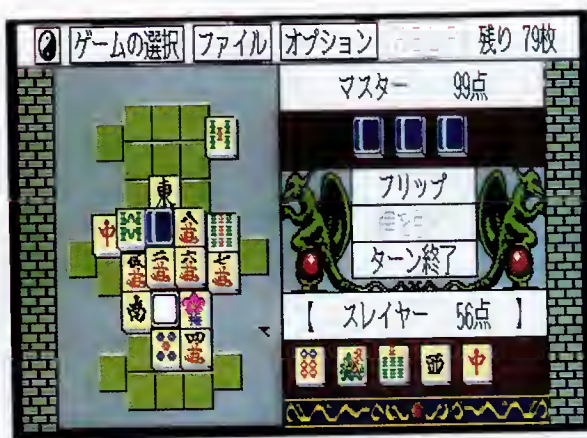
■12月16日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	パズル
価格	6,200円(税込)

パソコン、ファミコン、アーケードから電子手帳にいたるまで、さまざまな機械に移植され

てきた『上海』。アメリカで1990年に発売され大ヒットした最新作を、このたびホット・ビィが移植したというわけだ。

ルールは、144枚積み上げられた牌を2枚1組ずつ取り除いていくという、もうおなじみのもの。今回は、麻雀牌のほかにも花札、トランプ、アルファベット、動物、スポーツ、ファンタジーなど、牌のバリエーションがドーンと増えて、より楽しく遊べるようになったのである。また、牌を取るときに絵柄がア

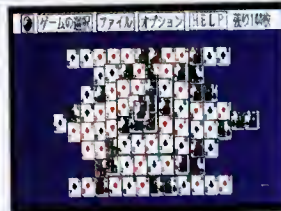


●新ゲーム「ドラゴンズアイ」の画面から。遊び方はちょっと違って、手牌(画面右下)を場に出したりもする

ニメーション(たとえば、スポーツで水泳の牌を取るとき、水しぶきがあがったりする)したりと、凝った演出も見逃せない。

そんななかで、とくに注目したいのが、従来の「上海」以外に「ドラゴンズアイ」という新しいゲームが入ったこと。これは、攻撃役のドラゴンズレイヤーと防御役のドラゴンマスターにわかれて対戦するゲームで、レイヤーは上海同様、場に積み上げている牌をペアで取っていき、一方のマスターは、逆に場に牌を置いていくといったぐあい。これがまた、おもしろく、ハマることうけあいなのである。

ゲームのほか、コンストラクション機能もあるので、自分で



●これは、トランプ牌を使った「上海」。目先が変わっておもしろいのだ



●スポーツ牌はこんな。はつきりいつて何がなんの牌かわけれるのがツライ……
牌レイアウトも決められる。予定では、Mファン面も入るとか。いやはや、あっぱれである。




●これは、おなじみの「上海」モード。年末年始は、このゲームでハマりたい。もちろん？人対戦プレイがオススメなのだ


ロイヤルブラッド

■光栄

■☎045-561-6861

■ROM版、ディスク版
とも12月26日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボ月の高速モードに対応	

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	7,800円
CD付きは10,200円 ターボ月の高速モードに対応	

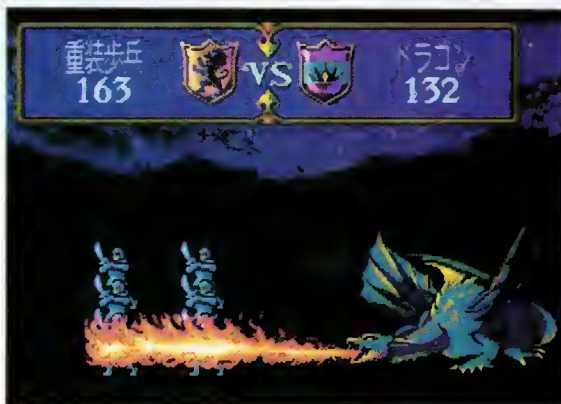
急遽、年内発売の決まった

『ロイヤルブラッド』。このゲーム、もとはファミコン版として発売されたもので、「イマジネーションゲーム」と銘打たれた新シリーズの1作目にあたる。

舞台となるのは、イシュメリアという架空の島国。プレイヤーは、悪の王を倒そうと反乱を起こしている独立貴族の1人となり、戦争や外交で自国の領地を増やしていくのだ。用意されているシナリオは4つで、それぞれが独立した話になっている。ちなみにイマジネーションゲームとは、「あらゆる空想上の世界を舞台にコンピュータの新しい面白さを引き出し、想像力を刺激するゲーム」(パッケージの解説より)とのこと。これまでの光栄の作品とは、ちよいちがったファンタジーSLGだ。



①架空の島国イシュメリアを舞台に王位争いがくりひろげられる。各地に散らばった6つの宝石と王冠を集めつつ、30ある諸地を制覇していくのだ。



②これが戦闘画面だ。ファンタジーの世界だから、当然モンスターや魔物なんかも登場する。写真は、ドラゴンと戦っているところだ。

(開 発 中 ゲ ー ム 情 報)

今月は、突然の新作ラッシュでとってもにぎやか。ひと足はやく春が来たように、なんだかウキウキしてきてしまう。

まずは、「いーしょーくー情報」のページでも書いてあったように、『シムシティー』の発売が正式に決定した。制作にあたるのは、もちろんイマジニア。MSXへの移植はないといわれていただけに、はっきりにってスゴクおどろかされた。発売は春以降になるそうだが、これはうれしいニュースである。うれしいといえば、マイクロキャビンからリリースされるMSX2用の2本の新作も同様だ。『プリンセ



①『2021 SNOOKY!!』の、なめらかな動きと美しいグラフィックは感動ものだ。スメーカー」と「キャンペーン版大戦略II』。ともに移植版である。『プリンセス〜』は、いうまでもなくガイナックスが発売した子育てシミュレーションで、通称「シムねーちゃん」と呼ばれているあれだ。発売は春ごろだが、はやくもMSX版のグラフィックがアップしているので見せちゃおう。ねっ、感動したでしょ。価格は14,800円(予定)と、ちょい高めだけど、もしかしたらMSX版はしゃべるようになるかもしれないというからお涙もんである。ちなみに『キャンペーン版〜』(オリジナルはシステムソフト製の)のほうも春ごろの予

定だそう。

つづいて、ウェンディマガジン の新作情報だ。年内発売予定だった『ピンクソックス8』が2月に発売延期になった。そのかわり、3本のソフトが12月13日緊急発売となる。恋人さがしゲームやすごろくなどオリジナルゲームが2〜3本入った『ピンクソックス・ブレイズ』。これまでのピンクソックスから過激な絵ばかりを集めた『ピンクソックス・マニア』。そして、ピンクソックスに収録されている超ナンセンスコマまんが「どしどしふんどし」の傑作集に新作を数本加えた『どしふんスペシャル』。価格はそれぞれ3,600円。ピンクソックスファンには、こたえられないソフトといえるだろう。

『闘神都市』の発売を目前にひかえたアリスソフトは、『DPS SG set 3』を1月15日に発売する。インターレースモードを使った美しい画面は、クオリティの高い美少女ソフト実現にひと役かうことだろう。



②過去の傑作集と新作「大逆無道」など、しつこく「スベキ」を楽しむソフト。

また、1月中旬発売予定だったファミリーソフトの『龍の花園』は2月に、もものきはうすの『アウトリミット』は、グラフィック大大幅修正のため2月19日に発売が延期された。

そのほか、アトリエ タカという新しいソフトハウスから、256色モードと高速縮小表示ルーチンを駆使したアクションパズルゲーム『2021 SNOOKY!!』(ターボR専用)が年内に、3月には、あの『スーパーバトルスキャンパニック』が、ブラザー工業より発売の予定になっている。『2021〜』は、来月号でくわしく紹介するぞ。ではまた。



③MSX版『プリンセスメーカー』の画面写真を初公開。ついにここまで来た!!

【追加情報】待望の『ヒラミッドソーサリオン』の発売が決定。これは、戦国ソーサリオンに続く追加シナリオの第2弾で、アクション性やパズル性の高いのが特徴だ。なかで「嘆きの神戦」というシナリオでは、タイムトライアル制を採用するなど、これまでのとは、ひと味違ったシナリオ集なのだ。発売は3〜4月ごろ。もちろんブラザー工業のタカからの販売となる。



92年、期待の超新作 ブライ下巻 完結編



を緊急CHECKする!!

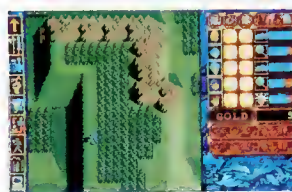
みんなの熱き思いが伝わり、発売が決定した「ブライ下巻完結編」。ちょっと待たされたけど、ついにあの八玉の勇士たちがMSXに帰ってくるのである。

「ブライ」といえば、本誌「ゲーム制作講座」でもおなじみの飯島健男氏がシナリオを担当。アニメ界の人気コンビである荒木伸吾&姫野美智の両氏をキャラデザイナーに、そして音楽にはSHOW-YAを起用するなど、その豪華な顔ぶれも話題になった作品である。そして、今回の下巻でも、飯島氏、荒木&姫野

両氏に、元クリスタルキングの今給黎博美氏を音楽担当としてむかえ、前作にも負けない強力なスタッフ陣で制作にのぞんでいる。

今回も2部構成のこのゲーム。第1部は、上巻で別れわかれにってしまった八玉の勇士たちの生活を、そして後半の第2部では、激しい戦いをメインに勇士たちの姿を追っていく。当然、シナリオ重視というのは変わらないが、パズルの要素が加わったり、戦闘方法が変わったり、キャラ1人ひとりに属性という

概念を持たせたりと、細かな部分でアレンジがなされるそうだ。この原稿を書いているのはまだ11月だけど、開発のほうは順調に進んでいるとのこと。ただ気になるのは、移植の際のハード的な制約だ。「PC-98版の完全移植」を目指しているそうだが、PC-98からMSXへ、そっくりそのまま移すのは、はっきりいって困難である。では、MSX版はどんな感じになるのだろうか？ 現在の開発状況をふくめ、リバーヒルソフ



画面レイアウトは、こんなふうになった



目指すはPC-98の完全移植だ



ビジュアルシーンより



この美しい絵がどこまで再現できるか

発売はズバリ春だ!!

トの宮川さんに話を聞いてみた(11月6日、電話にて)。

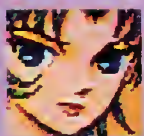
「現在は、大量にあるグラフィックをMSXで使えるように修正している真っ最中ですね。システムのほうも、PC-98版をもとに開発をはじめたって感じでしょうか。98版の完全移植を目標にがんばってますが、データ量が多くてたいへんです。戦闘シーンのアニメーションパターンを少し削るとか、ストーリー上、影響があまりないようなところを少しずつカットするような感じでやっています。いち

おう、ターボR専用ではなくMSX2以降に対応させる予定です。ターボR版のおまけ機能としてウワサに上がっている、MIDIへの対応やPCMを使ってしゃべらすなどは、いまの段階では未定ですね」とのこと。ディスク6枚組で、5月の連休前後の発売予定だそうです。

ふたたび集う八玉の勇士たち



ザン・ハヤテ



リリアン・ランスロット



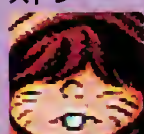
クーク・ロータム



アレック・ヘストン



幻 左京



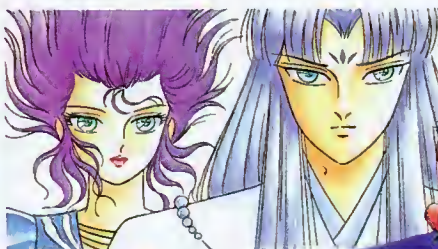
ゴンザ・プロット



マイマイ・プロット



ロマル・セバスチャン7世



実際に使用した原画はこんな。これをスクヤナで取りこんでいくのである



©荒木プロダクション

MSX

新作発売予定表

記号の意味○無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は11月18日現在のものです!

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	6日 ディスクステーション#32(D:CD付き)/コンパイル/8,800円□
	10日 笑っせえるすまん第1巻(D)/コンパイル/3,980円□
	上旬 スウィートエモーション(D)/ディスカバリー/7,800円
	上旬 ★μ・S I O S(D)/ビッツ/29,800円□
	13日 ピンクソックスプレゼンツ(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	13日 ピンクソックスマニア(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	13日 どしふんスペシャル(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	14日 ★幻影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円□
	15日 闘神都市(D)/アリスソフト/6,800円
	16日 スーパー上海ドラゴンズアイ(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/6,200円□
	20日 戦国ソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/4,800円□
	20日 ボッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円
	中旬 ★μ・PACK(MIDIインターフェイス)/ビッツ/19,800円□
	中旬 舞(D)/フェアリーテール/6,800円
	26日 ロイヤルブラッド(R)/光栄/9,800円□
	26日 ロイヤルブラッド(D)/光栄/7,800円□
	26日 ロイヤルブラッド(R:サウンドウェア付き)/12,200円□
	26日 ロイヤルブラッド(D:サウンドウェア付き)/10,200円□
	下旬 ★MSX-Datapack turboR版(本+D)/アスキー/12,000円
	下旬 N I K O 2(D)/ウルフチーム/7,800円□
	下旬 ジョーカー(D)/バーディーソフト/7,800円
	下旬 サウルスランチVol.6(D)/ビッツ/3,400円□
92年1月	9日 MSX・FAN2月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	上旬 ジョーカー(D)/バーディーソフト/7,800円
	15日 DPS SG set3(D)/アリスソフト/6,800円
	中旬 サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツ/3,400円
	? 麻雀悟空・天竺への道(D)/シャノール/9,800円□
	? エル(D)/エルフ/7,800円
	? アルテミス(D)/バーディーソフト/7,800円
	? 狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
92年1月	? ギゼ/(D)/フェアリーテール/価格未定
2月	7日 MSX-FAN3月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	19日 アウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円□
	中旬 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	中旬 スコアサウルス(D)/ビッツ/9,800円
	中旬 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/8,800円□
	? 龍の花園(D)/ファミリーソフト/価格未定□
3月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティ(D)/イマジニア/価格未定□
	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
	笑っせえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円□
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	スーパーバトルスピンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□
	ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□
	プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円□
	キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定□
	3Dブル(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円□
	ブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定□

【発売中止ソフト】ソーブランドストーリーII・メモリー(ハード)、美少女大図鑑'91(フェアリーテール タケル)、沙織・美少女たちの館(フェアリーテール)、夜の天使たち、天使たちの午後・番外III(ジャスト)

スーパー 付録ディスク の 使 い 方

●今月のバックストーリー (原案者は北海道/高松由美子)

砂漠の彼方に森のようなものが見える。旅人が母を見たというオアシスか? シニリアは急いだ。緑豊かなオアシス。しかし、母の姿はない。気落ちしたシニリアに、人の3倍もあるサンドラットの群れが襲いかかってきた。今のシニリアに戦う気力などはない。一方的に攻撃を受けるシニリアを助けようとするルーシャオ。血まみれのルーシャオに気が付いたときにはサンドラットの姿はなかった。私がこんなことでどうする……。ぐったりとしたルーシャオを抱きかかえ、降りだした雨に打たれていた……。



スーパー付録ディスク JAN. 1992 DISK # 4			
媒 体	5.25" × 1	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	残りバイト数	0バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためにはMSX2+VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていない機種しか持っていないくても、別売りされている増設用ディスクドライブさえあればだいじょうぶ。プログラムによってはMSX1でもBASICから呼び出せば、直接遊べるものもあるぞ(121ページの表を参照のこと)。

まず、付録ディスクをドライブに入れて、それから電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるが、電源を入れた直後からカーソルキーの上をずっ

と押しておけば(ジョイスティックでも可)、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面に入ることができる。収録されている各コーナーの中には、遊んだあとにリセットをしてからでないと、別のコーナーで遊ぶことができないコーナーもあるので、この機能はそういう場合に使ってほしい。

また、タイトル画面では画面の位置を調整できる機能がある。自分の持っているディスプレイで、いちばん見やすい位置にカーソルを使い微調整してから、スペースキーを押してメインメニューに入ろう。

ここでの操作方法是、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーの所まで持っていきスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面からもう一度スペースキーを押すと、小メニューの画面に入る。ここでは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読むこと。この小メニューの画面からは、ESCキーでメインメニューの画面に戻ることができる。どんなコーナーなのかのぞいて見たいときに便利。

この小メニューの画面でスペースキーを押すと、収録プログ

ラムの実行、メッセージの送り、メッセージを終了してメニュー画面に戻ったりする。

注意してほしいこととしては、MSX本体にあるディスクドライブ動作確認用のランプが点灯しているときは、ディスクを読み込んでいたり、ディスクにゲームデータを書き込んでいるときなので、入っているディスクを抜かないようにすること。これを守らないと付録ディスクをこわしてしまったり、さらにはMSXの本体までこわしてしまうこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。



●書き初めするルーシャオ 次はどんなことをしてくれるか楽しみ

■付録ディスク製作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP) TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ) / MAIN MENU CG DESIGNER=Orz / TITLE BGM COMPOSER=山藤武志(STING)
DISK MAKER=化成パーペイタム(株) SPECIAL THANKS TO G A P P A + アスキー + 松下電器産業 + ビッツ



今号の「すぺしゃる」は、オリジナルカードゲームの『CARDです』です。これは、某サムシリーズの制作もしたというプログラマのGAPPAさんが、MSX・FAN編集部のために制作してくれたものです。

CARDです

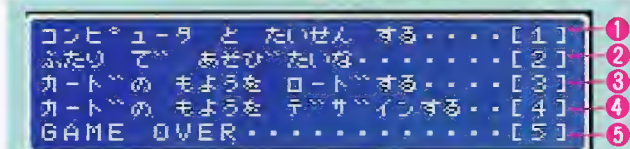
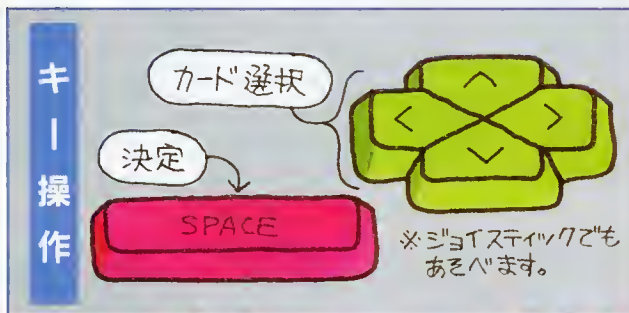
『CARDです』より「ペアーズ」©GAPPA

「CARDです」は、いろいろなカードゲームの入ったカードゲーム集。今月はその中から、いかにパターンを覚えるかが決め手になる、神経衰弱タイプの「ペアーズ」を収録。

ルールはトランプで遊ぶ神経衰弱とほぼ同じ。裏返しになった24枚のカードを交互にめくって、同じカードをめくると点数

が入る。全部のカードをめくり終わった時点で点数の多いほうが勝ち。点数はカードの数字と同じ。なお、めつたに現れないジョーカーは、獲得している点数が2倍になるスペシャルカードになっている。

あと、カードのデザインを自由に描き変えられるエディット機能もある。



①コンピュータと人間の対戦モード ②人間どうしの対戦モード ③セーブしておいたエディットデータをロードする ④自作のカードを作成できるエディットモード ⑤プログラムの終了、MSXにリセットが掛かるので、エディットデータのセーブ前に選ばないこと

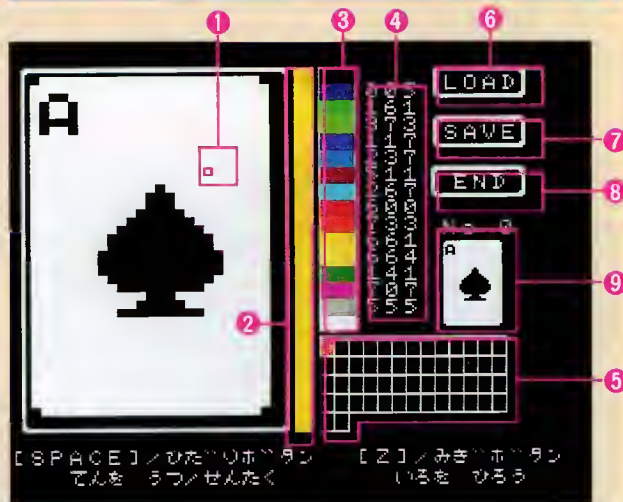


④コンピュータの強さは相当なものだ



④キミの記憶力、かかっているぞ!

エディットモードの操作方法



モード選択画面で「カードのもようをデザインする」を選ぶと、エディットモードに入る。操作は、キーボードの十字キーでカーソルを移動させスペースキーで決定と、マウスでカーソルを移動させて左ボタンのクリックで決定する方法がある。①画面左側のカード拡大画面で、ドットを打つ位置を決めるカーソル。画面右側の操作のときはカーソルが矢印に変化。②現在選択されている色。③ここで使う色を選択。④3ケタの数字は色を表す。左からR(赤)・G(緑)・B(青)。別項参照。⑤カード選択ウィンド。ここからエディットするカードを選択。⑥エディットしたデータをロード。⑦エディットしたデータをセーブ。ファイルネームは8文字まで付けることができる。ただし、付録ディスクにセーブ不可。エディットしたいときは、RUN"GAMECOPY.BAS"で「CARDです」を別なディスクにコピーしてからにかぎる。⑧モード選択に戻る。エディットデータのセーブをする前だと、データは消える。注意するように。⑨エディット中のカードを表示。

色を変えてみる

使える色は16色。白と黒は固定、その他14色は色を変えられる。下の写真はB(青)の数を試してみたところ。数が大きいと濃く、小さいと薄くなる



GAPPA氏の『CARDです』制作ノート

はいども。GAPPAです。こないだMSX・FANの編集長、北根さんとお酒を飲んだときに、「ゲーム作ってくれな〜い?」っていわれて、「いっすよ〜あつはっは〜」とかで作ったのがこのゲームです。また、続編を作りますんで、めちゃくちゃカッコいいカードのデザインを募集してます。送ってね。



キミのエディットしたカードを募集!

これから「CARDです」シリーズとして、GAPPAさん製作のカードゲームを付録ディスクに収録していきます。そこで、読者のみなからカードのエディットデータを大量に募集します。特に決まりはないのでとにかく送ってみてちょうだい。キミのデザイン

したカードデータが付録ディスクに収録されるかもしれないぞ。そうそう、エディットデータは必ずディスクにセーブしてから送ってね。ディスクは返却できないので、必要ならコピーしたものを送るように。「こんなカードはどうだ!!」係でお待ちしています。



小さいころのシャボン玉遊びで幼児は自己を抑制する技術を知る、という。ここの4つのプログラム系コーナーで、キミはプログラミングの技術を知るだろうか。

今月は、付録ディスクのシステムに小さな改革があった。ほんとに小さいので、気づかない人も多いだろうと思うが、おもに、ここの4つのコーナーにかかわることなので、ここで説明しておくことにする。

まず、1つが「パペポ」だ。

従来、「ファンダムゲームズ」や「FM音楽館」のプログラムを、小メニューで選択したときは、選択されたプログラムによっては、小メニューの画面が止まったまま、いまなにが起きているのかははっきりしない場合があった。そこで、小メニューでなにかあるプログラムが選択され、

実行されるときには「パペポ」と音が鳴るようにした。

次に、大メニューの説明画面からのプログラム実行だ。

たとえば、今月の「ファンダムサンプルプログラム」では、コーナーロゴを選択したときに表示される説明画面の状態、もう一度スペースキーを押すとスーパービギナーズ講座の参照プログラムが実行されるようになっている。

従来は、実行すべきプログラムが1つしかない場合でも、説明画面でスペースキーを押し、いったん小メニューでプログラムタイトルを選択しなくては

なプログラムも実行できなかった。そこで、その必要のあまりないプログラムに関しては、こういう形で手順を省略できるようになったというわけだ。「すぺしゃる」や「ほほ梅麿のCGコンテスト」などでも同様だ。

今回は、この4つのコーナーでは使われていないが、たとえば「パソ通天国」、「MSXView」など、大メニューの説明画面も小メニューの画面もぜんぶメッセージばかりというコーナーにも変更があった。

大メニューの説明画面だけで済むものは、小メニューには行かなくてもいいようにした。そういうコーナーは、スペースキーを押すと自動的に大メニューへもどるようになっている。

■メニューにもどれるか

また、FM音楽館などで1本のプログラムを実行したあと、かんたんに小メニューの画面にもどれないかという要望が多いのだが、FM音源の拡張BASICによって組まれたプログラムのあとには、あまりほかのプログラムを走らせないほうがいいのだ。つまり、一度でもCA

LL MUSICすると、リセットしないままほかのCLEAR文でメモリの上限を指定しないおしてはいけないそうなのだ。

ある掲載プログラムを実行したあと、ふたたびディスクのシステムにもどるようにはできないことはないのだが、そうすると上のような理由でいつ暴走するかわからない。そのために、なにか掲載プログラムを実行したあとにメニューにもどるのは、たいへんむずかしいのだ。

いちおう、BASIC画面でRUN"MENU, XB"を実行すれば、タイトルCGをとばして大メニューにもどれる。そのまえに実行しているプログラムが使用していた画面モードによっては、比較的すぐに大メニュー画面が現れるだろう。ただし、SCREEN7, 8を使っていたり、SCREEN5のページ2, 3を使っていたりすると漢字用のパターンデータを読み直すためにちょっと時間がかかる。最後に、FM音楽館やファンダムのプログラムを次々に実行していくと、いつ暴走するかわからないので注意。



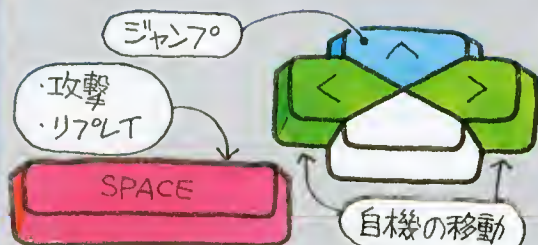
もう何度も書いている気がしますが、リンクス・ゲームバトルからYOSHIX作のオリジナルゲームですねん。

ゲームは顔からよきによきと足がはえた特異な姿のキャラを操って一定時間、敵の攻撃をよけていけばいいという明快なルールによって行われる。ただ、敵との区別がつきにくいので写真に番号を付けておいた。

①ステージ数。②ショット数。武器のスパナを連続して投げる

ことのできる数。最初は1本だけ。③ライフメータ。敵と接触すると減っていき、なくなるとゲームオーバー。④武器。ショット数の数だけ連続して投げるができる。⑤敵キャラ。プレイヤーキャラに負けず劣らず個性的。⑥プレイヤーキャラ。正直いって気持ち悪い。

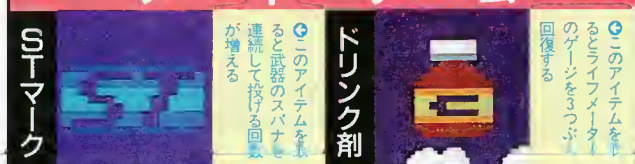
キー
操
作



ゲーム画面



アイテム

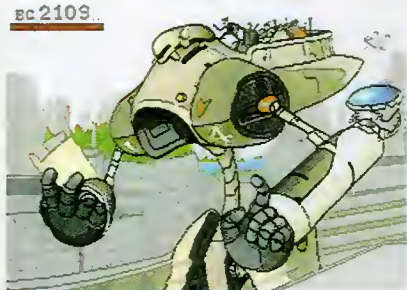


ゲーム 十字軍

「ファックユー」のファンキーKが描いたぜ!

誌面ではそろそろ2周年をむかえようという十字軍のトビラCG。今月はメカならまかせてくれ、とばかりにファンキーKの登場だ。このこまかいタッチを自分のモニターで見てほしい。さて、懸案のゲームの役立ちデータだが、ディスクにも書いたが今月はもうすこしで入るところだった。これもまたディスクに書いたが、どんなデータが入る予定だったか明かすことはできない。やっぱり、こういった企画はソフトハウスさんの協力がないと実現しないなー。

EC2109



◎ぜひ、この見事なCGをご自宅のMSXでも!

パソコン 天国

今月はCG関係のフリーウェアを集めたのだ

今月収録したフリーウェアはCG関係を中心に7本にもなった。PC-9801やX68000、FMTOWNSといった高性能マシンのCGがMSXで見られるというお得なグラフィックローダーをはじめ、グラフィックセーバーやグラフィックデータなどなど盛りだくさんの内容である。使い方など詳しくは92ページからのパソコン天国を読んでから使用するようにしてほしい。使ってみた感想などはパソコン天国「フリーウェア感想文」係まで送ってちょうだい。



◎X68000のCGもこの通りMSXで表示できる

あて?Q ましょ

11月情報号の当選発表をしちゃうんだよん

11月情報号の答えは、サークシリーズでおなじみの「フレイア・ジェルバーン」。愛称の「フレイ」でももちろん正解だ。マイクロキャビンさんのご厚意により、北海道・橋本奈奈、千葉県・中西満喜、愛知県・中川裕規、岡山県・渡辺真也、大分県・岐部直人、の5名にはフレイの魔法のパンソウコウをプレゼントする。また、みんなから要望の多かった「正解グラフィックをディスクに」という意見を、今月から採用。キミのMSXで下のフレイが見られるぞ。



◎隠れていたのはフレイ。ディスクにも収録されている

ほろろの CG講座

今月は紙芝居部門から1作とCG講座で使用した教材グラフィックを2ファイルぶん収録しておじゃる。ホホホ

まず、紙芝居部門でおじゃるが、ふつうにCGコンテストのマークを選んでスペースキーを押していくだけでおじゃる。そのときどきの画面の説明にしたいが最後まで見られるぞよ。

つぎにCG講座の教材グラフィックでおじゃる。こちらはちょっとやっかいぞよ。まずはじめにしておくでおじゃるが、このCGを見るためにはグラフィックスが必要でおじゃる。今回はそのうえに、MSX-DOSがMSX-DOS2が必要になるでおじゃる。そして1枚フォーマット済みのディスクを用意してほしいぞよ。こうして3枚のディスクが用意できたら、DOSを入れて電源を入れるぞよ。プロンプト(A>)が出たら、付録ディスクを入れて以下のコマンドを実行するぞよ。

A>COPY A:PMEXT222.COM B:①

A>COPY A:CGKOUZA.LZH B:②

画面の指示にしたがってディスクを入れかえたりしてコピーしてほしいぞよ。つぎに、コピーしたディスクを入れて、

A>PMEXT222 ③

とするでおじゃる。画面にへんな文字がずらずら表示されていくでおじゃる。最後にEXT「abc」(Y/N)と表示されて止まるマロ。ここで、

Y

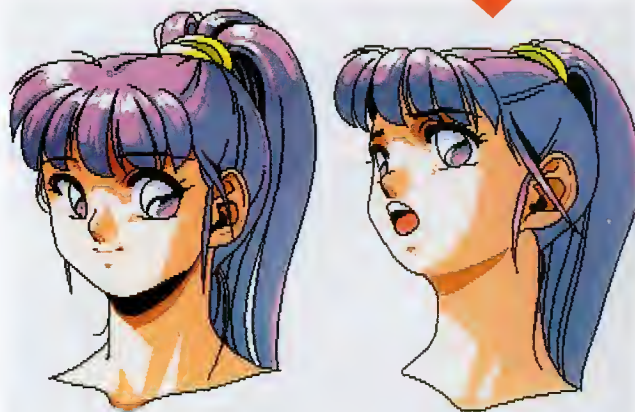
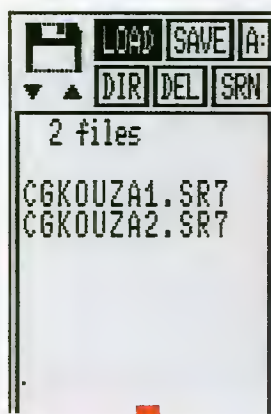
と入力するでおじゃる。このあとMSXが勝手に動き出すでおじゃるから手をふれずにじっと待つぞよ。すべてが終わったら、

A>PMEXT CGKOUZA.LZH ** ④

を実行するでおじゃる。またまたしばらくMSXが動くでおじゃるから待つぞよ。プロンプトが表示されたら完成でおじゃる。

今度は解凍されたCGをグラフィックスで読みこむ方法でおじゃる。写真ではバージョン2.0のやり方を示したでおじゃる

が、バージョン1.0の人も基本的には同じでおじゃる。グラフィックスをSCREEN7のモードで起動したら、ディスクアイコンを選んでディスクモードにするでおじゃる。つぎにさっき解凍したディスクを入れ、ロードを選んでファイルの一覧を表示するぞよ。「CGKOUZA1」と「CGKOUZA2」の2つが表示されるでおじゃる。あとはどちらか好きなほうを選べば成功でおじゃる。



◎この2パターンのCGがいっしょに表示されるでおじゃる

MSXView

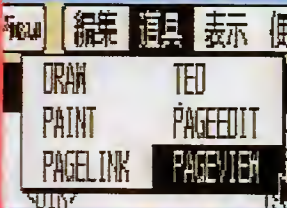
今月は、『ViewCALC』の機能をくわしく紹介するPageBOOK用ファイルを収録しました。

10月情報号でも収録されていた、ターボR専用ソフト「MSX View」(アスキーから9800円で発売中)対応のアプリケーションソフト、「ViewCALC」(アスキーから14800円で発売中)のPageBOOK用ファ

イルが今回も収録された。とはいっても、以前のものと違うバージョンなので安心を。発売が伸びていたViewCALCも、つい先日発売されたばかり。今回はそういった関係からさらに完成度の高いPageB

ステップ 1


収録ファイルを見てみよう



まず、MSXViewを起動させ、メニューバーから「道具」コマンドを実行する。次に、表示されたウィンドウから、「PAGEVIEW」を実行。

ステップ 2

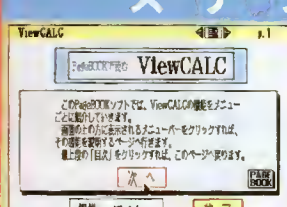
収録ファイルを見てみよう



すると、左の写真のような、ファイルダイアログが表示される。ここで、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更してロード。「CALC. BOK」ファイルが現れるので「読込」を実行。

ステップ 3

収録ファイルを見てみよう



これで、ViewCALCの紹介を見ることができる。A1GTでも、ハードディスクでも見る方法は同じ。ディスクを入れかえる手間が省略されるだけだ。

OOK用ファイルになった。

このViewCALCは表計算ソフト。これがあるとどんなことができるのか?

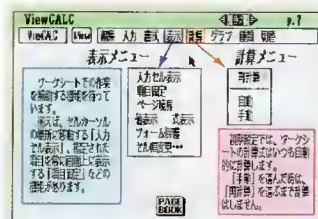
たとえば、ワークシートという、縦128行、横64行に区切られた表に、会社の売り上げなんかをセッセと打ちこんでいく。それが終わったら、その打ちこんだデータをもとにグラフを作ることができる。

グラフも、そのデータを見るのにいちばん適しているものを選ぶように、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの中から選べるようになっている。もちろん、入力するデータ量に合わせて、ワークシートの大きさを自由に変えることもできる。

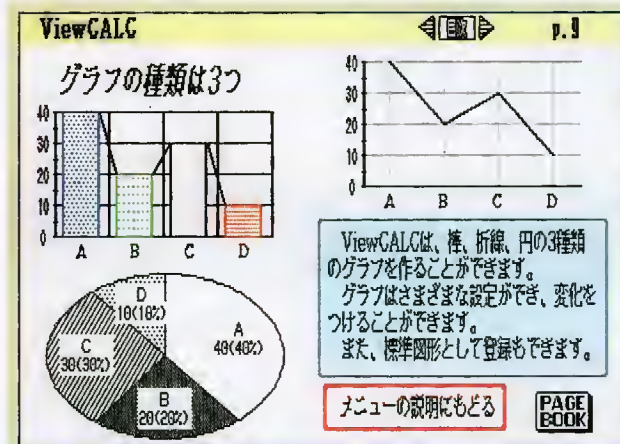
また、入力されたデータをも

とに金利の計算をさせてみることもできるぞ。そのうえ52種類もの関数が用意されていて、いたれりつくせりなのだ。

こんなふうに、他の高価なパソコンにも、決して引けをとらない便利な機能が満載されているんだけど、今回はViewCALCの紹介を見て楽しむだけのもので、実際に使うことができないのが残念だったかな?



ViewCALCの機能を、カラフルな画面でわかりやすく説明してくれる



こんなふうに、1つのデータをさまざまなグラフに表して見ることができる

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集①〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集②〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@63、@Vn、Yr.d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集③〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒)・氏名・年齢・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらよろしく!

あ て 宛

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク〇〇」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★は、ターボR専用に対応しています。
 [♪]のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備 考
スペシャル(※)		神経衰弱タイプのカードゲームです。カードのデザイン変更もできます。	●「CARDです」(「ヘアーズ」&コンストラクション)	CARD .BAS NOMAL .A NOMAL .PAL TITLE .M5 NUMBER .M5 PICNIC .COM GAMECOPY .BAS	「CARD .BAS」はBASICプログラムです。 「NOMAL」はカードのデザインデータです。 「NOMAL .A」はカードのデザインデータです。 「NOMAL .PAL」はカードのパレットデータです。 「TITLE .M5」はタイトルデータです。 「NUMBER .M5」はスコア表示用数字フォントです。 「PICNIC .COM」は音楽マシン語ルーチンです。 「GAMECOPY .BAS」はコピー用のBASICプログラムです。
ファンダム・GAMES(※)	ファンダム(P34)	掲載の全プログラム	●黄金狂 アシカの修業3 ●PRO SPDR ●KICK/ KICK/ KICK/ ないんす ●8 HANDS ●DRIVE GAME 2 ●Warrior ●BLACK ROAD CARD BATTLE ロイヤル・ナイン・ゴルフクラブ S-FIGHTER	OUGON .FO1 ASHIKAZ .FO1 PROSPORT .FO1 KICKKICK .FO1 NINES .FO1 SHANOS .FO1 ORIVE2 .FO1 WARRIOR .FO1 BLACKROO .FO1 CAROBATL .FO1 R-N-GOLF .FO1 SFIGHTER .FO1	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム(※)	スーパービギナース講座(P46)	掲載プログラム	●スプライト版 光の3 原色アニメ	SB-KOUZA .SB1	BASICプログラムです。
FM音楽館(※)	FM音楽館(P68)	掲載プログラム	☐太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」 ☐きよしこの夜 ☐You cannot stop any more ☐おもちゃのパーティー・ばいばい ☐ELECT へあるポップミュージシャンのKOKUHAKU TIME ☐BINGO ☐脳天気シンデローム ☐恐怖	TEMPLE .FM1 S-NIGHT .FM1 STOP .FM1 OMOCHA .FM1 ELECT .FM1 BINGO .FM1 NO-TENKI .FM1 KYOUFU .FM1	BASICプログラムです。
AVフォーラム(※)	AVフォーラム(P72)	掲載全プログラム	規定部門「夢」 自由部門	JAN-KEYI .AV1 JAN-FREE .AV1	BASICプログラムです。
ほぼ梅麿のCGコンテスト(※)	ほぼ梅麿のCGコンテスト(P100)	掲載CG	紙芝居部門「RAIN(雨)」 CG講座用教材データ	CG .BAS CG1 .SC7 CG9 .SC7 CGKOUZA .LZH	BASICプログラムです。 CGデータです(ただし、CGツールで読みこむことはできません)。 くわしくは103、119ページをごらんください。
MSXView(O)		「MSXView」上で動くアプリケーション	★PageBDDKで読むView CALC	CALC .BOK	アスキーから発売にされている「MSXView」が必要(パナソニックA1GTには内蔵されていますので必要ありません)。ターボRでないと動きません。
パソ通天国(O)	パソ通天国(P92)	誌上で紹介しているフリーウェア	PMext Ver. 2.22(解凍ツール) Magical Ver.0.19(グラフィックローダー) MAGローダー Ver.0.90(グラフィックローダー) MAGセーバー Ver.0.30(グラフィックセーバー) 由貴子5「おべんと」(CG) BUNNY(CG) GRP(グラフィックスコンバータ)	PMEXT222.COM PASOTEN .LZH	MSX-DDSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92~97ページをごらんください。
ゲーム十字軍(O)	ゲーム十字軍(P18)	ビッツによる十字軍トビラCG		CRUSAO .SR7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
あてましょQ(O)		ゲームのキャラ当てクイズ		Q .PIC Q1 .PIC	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B:(O)		編集後記			
オマケ(※)	パソ通天国(P97)	リンクスゲームバトル最優秀ゲーム	●「たこハゲ物語」	TAKOL .BAS TAKOL .BIN TAKOL .OAT TAKO .CNV	1991年の夏に行われたリンクスのゲームバトル最優秀作品です。

*拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎崇泰さんの製作したアーカイブ・ソフトです。

Mファン大賞受賞作「HIQUIRE」の作者のニンマリ

駄菓子屋さんにはじまり東京タワーで終わったハイキュアな夜



写真・浜野忠夫



将来は、やっぱりソフトハウスでゲームを作りたい



学園祭の駄菓子屋、背後にある「ラッキー大当り」は30円をひかせてもらったら、残り少ないケロケロクロッポのホイッスルが当たった

ふつうなら「ニコニコ」とか「ニコリ」といったことばを使うのだろうが、「ニンマリ」にしてしまったのは、彼がそんなふうな笑い方をするからである。先天的にラッキーでタフで、なにかを作りはじめると驚異的な集中力で作りあげてしまうタイプ。とくに悩みがなく、淡々と生きているわりに、どういうわけかクリエイティブな仕事をしている。

クリエイティブってのは、悩んだんだよ、ふつう。わたしなんかは1月ぶんの原稿を40日かけて書いているのに、それでもちっとも思いどおりの記事ができない。なのに、彼は、な〜んにも悩まずに(どうしても悩んだようには見えない)、ホッホッホッとモチでモチよく「HIQUIRE」というゲームを作って、1991年のMファン大賞をとってしまった。

取材当日は、学園祭で駄菓子屋をやっているということで、わたしとカメラマンは10円玉をにぎりしめて、田町の読売東京理工専門学校におもむいた。彼はここで、情報処理の勉強をしている。まあ、将来はプログラマーになろうという魂胆なわけだ。

OCT1772。本名・芦田浩一、1972年12月18日生まれ18歳。射手座。B型。趣味、パソコン(FM音源の壊れ

たF1-XDJとPC980Aを持つ)。好きなゲーム、イースIIとメタルギア。好きなソフトハウス、コナミ。好きな作家、江戸川乱歩。

ここだけの話だが、わたしが会った人物のなかで彼に似た雰囲気の人がいる。光栄の社長だ。うーむ。

わたしは、個人的に「GREY OOLLEAGUE」(総合2位だったがノータイトル)を押していた。画期的で、適度に不気味で、ゲーム性も良好、アマチュアゲームの鏡のような作品だと思っていたから、当然、これが大賞をとると思っていたのだが……。

「7月にコンテストの告知を見て、あまりしめ切りまで時間がなかったので、対戦型にしたんです」

「しめ切り」と「対戦型」との関係がわからない人のために付け加えておくと、思考ルーチンの必要ない対COM型のゲームに比べて、対戦型はプログラムのには比較的にかんたんなのだ。「そのぶん、アイテムに凝りました」

自信はあった? ときくと「いやいや、グラフィック賞がもらえればいいなと思ってたけど」

この作品が大賞を取ったため、大賞受賞者のインタビューをするつもりでいたわたしは困ってしまった。なにしろ「HIQUIRE」は友だちのいないわ

たしには遊びようがなく、どういうゲームかよくわからないのである。

「ああ、ぼくもちゃんと遊んだことがないので、おもしろいかどうか、わかりませんでした」。テストプレイは、ゲームがまったくできない妹の江身子さんに手伝ってもらったんだそうだ。彼も友だちがいないのだろうか。

しかし、ダントツに受けた。

「完成したのは、しめ切りの前日、8月19日だったので、20日に持っていたんです。台風でしたけど」

そんな話をききながら、わたしたちは東京タワーの1階にある某T食堂でご飯を食べたり、ジュースを飲んだりして、東京タワーがライトアップするのを待った。休日のために、東京タワーの展望台への通路は信じられないほどこんでいて、その混雑のすぐそばで200席以上の収容力があり、そのうえ、午後6時というところあいの時間だったにもかかわらず、食堂の客はなぜかわたしたちだけだった。

芦田くんの周囲は、彼のエネルギーのせいで時空が歪み、いろんな変なことが起きるのにちがいない。と、思いながら、省エネのせいで半ライトアップの東京タワーをバックに彼の写真を撮った。そういうわけが、東京タワーの中央あたりがちょうど工事中だった。

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
板倉宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史
+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田楽由紀+諏訪由里子+横川理彦
+星野博和+浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー+野見
山つづじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
御あくせす+横ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆ディスクを付録に付けて、早くも4回目になる。おかげで、本誌と付録でひと月に2度、ひやひやの時を過ごしている。そのうえ、非ディスクユーザーからの批判は胸にこたえるし、毎月980円の負担は大きいという訴えも時見かける。しかし、申しわけないが、現在の心境としてはもう引き返せないという感じなのだ◆そういうことは、人生を生きていくうえで何回もある。たとえば、自分の感情の高まりを抑えきれず、相手に告白するというようなケース。試験日がおなじ、いくつかの学校のうち1つを選んで受験するケース。その道に入ったら、先に進むしかない◆ところで、付録ディスクに入れるネタが続くかどうかという不安が当初あったけれど、最近はそれよりも、いったいなにを削ればいいのかに悩んでいるところだ。

A D ★ INDEX

アスキー	86
コンパイル	表3
東京カルチャーセンター	26
日本視力回復協会	98
日本進学指導センター	82、83
日本テレネット	99
ビッツ	87
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、戦国ソーサリアンをはじめとする大型1月9日発売 予価980円

また・ネ

特別限定
5000
本限り

最初で最後の特大号!

ディスクステーション

オリジナルゲーム どれどれ入りの
12センチのフルレンジCD 付きの
BGV総集編 入りの12月6日ついに、MSX版DSが最終号となる。
3年間応援してくれたみなさん、ほんとうにありがとう。

Disc 5枚組 8,800円(税別) 発売中!



Disc station #32

●MSXマークはアスキーの登録商標です
●編集の都合により、内容が一部変更する
場合がありますが、あらかじめご了承
下さい。©1991 COMPILE DS#32

笑ウせるすまん

1

- たのもし顔
- 的中屋
- 勇気は損気

© 藤子(A・シンエイ・中央公論社・TBS
©1991 COMPILE

12月10日(火) 発売予定 ¥3,980(税別)



バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税はふくまれていません

■MSX2+・MSX2+2・MSX +200 R用	円
月号 01付 DS	940円
2月号・4月号 月号	

● #2 DS	● #2 DS
● 創刊準備号	● #2 DS
● #8 #9と	● #2 DS
● #2 DS	● #2 DS

初夏号 DSPP	4
夏休み号 秋号 グラスマス DSPP	4
ルンマスターII DX	4
真・魔王 ルンマスターII DX	4
ゴルヒーのバブ	4
ドラゴンクエスト	4

■NEC PC-9801 VMU等・EPSON	
DS98創刊準備号	
DS98創刊号 #2 5 Ex #1	
DS98 MAP & CONSTRUCTION	
DS98 #6 新創刊	
笑ウせるすまん	

■魔導物語・音楽館 税 価格	
カセットテープ	
DAT テーパ・オーディオテープ	
注意: これは「魔導物語」のアドベンチャー	
テープです。ゲームはあいません	

購入希望商品の総額	● 送料を付	● 金
21 円を加えて 現金書留か郵便 1 為替で 購入希望		
商品名と自分の住所、名前、電話番号を書いて 通函		
係まで送 下さい		

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能のカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ512KB。**
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市
開発元：マイクロキャビン



MSX turbo R

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 99,800円 (税別)

MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができる
デジトークツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。● MSXマーク MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商
標。● MS-DOS8は米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MSX課まで

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053040982 ©徳間書店インターメディア 1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-04

1992年1月 JANUARY 第三種郵便物認可 徳間書店 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 電話(03)43111027(代) (本体951円)